NUMÉRO 6 - OCTOBRE / NOVEMBRE 2006

NOUVEAU !

NINTENDO DS

LE MAGAZINE OFFICIEL

MARIO SLAM BASKETBALL

METTEZ LE FEU À VOTRE CONSOLE !

90 JEUX TESTÉS

Age of Empires II
42 Jeux indémodables
English Training
Scurge Hive...

VOS SOLUCES

NEW SUPER MARIO BROS
& ANIMAL CROSSING (Online)

DOSSIER AVENTURE

Découvrez les RPG les plus prometteurs

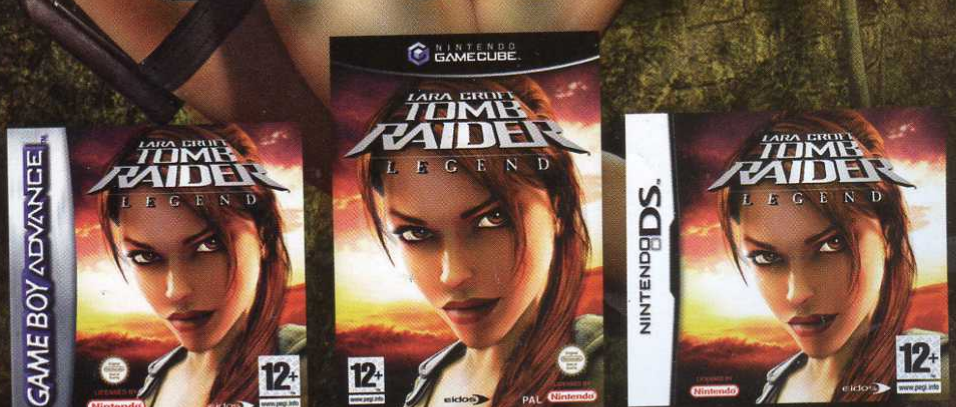
T 02602 - 6 - F: 7,00 € - RD

Future
MEDIA WITH PASSION

LA LEGENDE ENFIN SUR NINTENDO® !

LARA CROFT TOMB RAIDER

LEGEND



12+ www.pegi.info

CRYSTAL DYNAMICS

NINTENDO DS™ NINTENDO GAMECUBE™ GAME BOY ADVANCE™ eidos

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published in North America by Eidos, Inc. and published in the rest of the world by Eidos Interactive Ltd.
Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group.
All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 6 Octobre / Novembre 2006

Édité par Future France SAS au capital de 3 995 978 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
- **Directrice générale finance et administration :** Jane Wray
- **Principal actionnaire :** Future Holding Limited 2002
- **Directrice de la publication :** Saghi Zaïmi
- **Directeur des ressources humaines :** Richard Karacian - *jobs@futurenet.fr*
- **Directrice marketing et commercial :** Saghi Zaïmi
- **Directeur de magazine :** Vincent Alexandre

Prix au numéro : 7 €
Dépôt légal : à parution

RÉDACTION
- **Directeur éditorial :** Cyrille Tessier
- **Rédacteur en chef :** Richard Homsy
- **Secrétariat de rédaction :** Sophie Hachet
- **Rédacteur-graphiste :** Wilfrid Desachy
- **Directeur artistique groupe :** Nicolas Cany
- **Chef de Studio :** Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro : Sébastien Bigay, Aymeric Lallée, Leflou, Clémence Maurer, Stonehenge, Wonder.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – **Fax :** 01 41 27 38 00
- **Directeur commercial et publicité :** Jérôme Adam *jerome.adam@futurenet.fr*
- **Directeur commercial publicité pôle Jeux :** Vincent Saulnier *vincent.saulnier@futurenet.fr*
- **Directrice de la publicité :** Sidonie Collet *sidonie.collet@futurenet.fr*
- **Chef de publicité :** Benoit Mazeron *benoit.mazeron@futurenet.fr*
- **Responsable trafic :** Maguy Édouard *maguy.edouard@futurenet.fr*
- **Assistant trafic :** Pascal Desort *pascal.desort@futurenet.fr*
- **Directeur de la publicité hors captif :** Yann Aubry de Montdidier *yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr*

FABRICATION
- **Directeur de fabrication :** Jacqueline Galante
- **Chef de fabrication :** Sophie Danet

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
- **Directrice de la diffusion :** Florence Lourier
- **Responsable abonnement :** Valérie Bardon
- **Chef de produit vente au numéro :** Aude Leborgne

Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA. Siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France

ISSN : en cours.
Copyright Future France 2005. Tous droits de reproductions réservés. ***Nintendo DS Le Magazine Officiel*** **est une marque déposée.**
Ce numéro contient une planche d'autocollants qui ne peut être vendue séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans ***Nintendo DS Le Magazine Officiel*** **est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à** ***Nintendo DS Le Magazine Officiel,*** **publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.**

Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centres d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui, nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future PLC est une société anonyme cotée au London Stock Exchange (code : FUTR).

Non-executive Chairman : Roger Parry
Chief Executive : Greg Ingham
Group Finance Director : John Bowman
Tél. : +44 12 25 44 22 44
www.futureplc.com

Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

Future
MEDIA WITH PASSION

UN AVANT-GOÛT DU BONHEUR

Alors que la DS a réussi son régime en passant en mode « Lite », nous avons pour notre part décidé de grossir un brin ! À l'approche de Noël et devant la taille exponentielle des plannings de sortie, nous avions bien du mal à caser toute cette information en conservant le même nombre de pages. La solution s'est donc imposée d'elle-même : agrandir un peu notre magazine. Et puis, après plus d'un an d'existence et six numéros, il était temps de grandir un peu, non ?
Mais rassurez-vous, malgré ce changement de format, nous restons fidèles à notre ligne de mire, celle que vous semblez apprécier depuis le départ : de l'actu DS, toute l'actu DS et rien que de l'actu DS ! Ce mois-ci, nous vous avons compilé tous les jeux d'aventure qui nous semblent les plus prometteurs (rhaaa, *Final Fantasy III* !), nous vous proposons un point complet sur l'énorme *Mario Slam Basketball,* nous vous dévoilons des aides de jeu sur *New Super Mario Bros* et *Animal Crossing,* et nous vous livrons tous les tests du moment. Rien que ça.
Il ne vous reste plus qu'à vous installer confortablement, suivre le guide et rêver sur toutes les bombes que vous allez enfourner dans votre console à clapet. Un avant-goût du bonheur en somme… Mais en plus grand.

SOMMAIRE

MARIO PREND DE LA HAUTEUR

「8」

Six pages en feu : notre Mario, même s'il n'arrive qu'au genou de Jordan, sait se faire respecter sur les parquets.

TOUTES LES NEWS DS

「16」

Starfox, Tingle, Lara Croft, ta DS sur Internet : la tournée des news DS, ici et maintenant.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 6 – SEPTEMBRE/OCTOBRE 2006

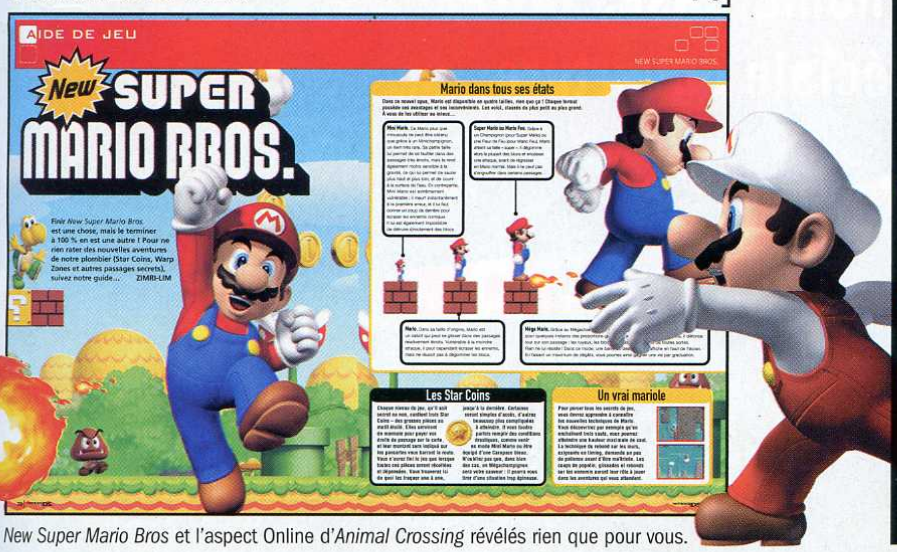
LES RPG LES PLUS PROMETTEURS 「31」

Le best of des RPG les plus attendus par la rédaction. Interdit aux petits joueurs !

TOUS LES TESTS DU MOMENT 「42」

Une rubrique *Tests* sous le signe du travail. Ça tombe plutôt bien, c'est la rentrée estudiantine...

VOS AIDES DE JEU 「70」



New Super Mario Bros et l'aspect Online d'*Animal Crossing* révélés rien que pour vous.

Zoom 8
Mario Slam Basketball

Actus 16
Castlevania Portrait of Ruins 22
Crash Boom Bang 19
Dogz 28
Fifa 07 20
Lego Star Wars II 26
Lost in Blue 2 24
Megaman ZX 26
Opera 18
Panzer Tactics 27
Pro Evolution Soccer 6 20
Sims 2 : Animaux & Cie 28
The Legend of Spyro : A new Beginning 26
Star Wars Lethal Alliance 27
Starfox Command 16
The Settlers 27
Tingle RPG 19
Tomb Raider Legend 22
Touch Detective 24
Yoshi's Island 2 24

DOSSIER AVENTURE ... 31
Children of Mana 34
Deep Labyrinth 40
Dragon Quest Heroes : Rocket Slime 37
Final Fantasy III 36
Harvest Moon DS 37
Lunar Knights 41
Magical Vacation 35
Pokémon Diamant et Perle 38
Pokémon Donjon mystère 39
Pokémon Ranger 38
Spectrobes 40
Tales of the Tempest 41
Xenosaga 1 & 2 37
The Legend of Zelda : Phantom Hourglass 32

Tests 42
42 Jeux indémodables 48
Actionloop 59
Age of Empires II : The Age of Kings 44
American Dragon 54
Cars 52
English Training 60
Monster House 62
Pirates des Caraïbes : le secret du Coffre Maudit 56
Scurge Hive 50
Tamagotchi Connexion Corner Shop 58

Toujours sur DS 64
L'intégralité de nos tests DS est là

Tips 68

Aide de jeu 70
New Super Mario Bros 70
Animal Crossing (Online) 100

JOUEZ AU MEILLEUR PRIX !

Micromania reprend[(1)] vos anciens jeux jusqu'à 30 €

Profitez-en pour découvrir les dernières nouveautés !

NOUVEAU

micromania.fr

Votre magasin Micromania en ligne est ouvert 24 h/24 et 7 jours/7.

Connectez-vous et découvrez les nombreuses offres "spéciale ouverture" !

Écoutez **LE MEILLEUR DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h AVEC fun radio Soul & Dance

PLUS DE 250 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

Les nouveaux Micromania

28 MICROMANIA DREUX
C. Ccial Cora Dreux-Ouest - 28100 Dreux
Tél. 02 37 42 01 68

69 MICROMANIA GIVORS
C. Ccial Carrefour Givors Deux Vallées
69700 Givors - 04 78 87 60 80

59 MICROMANIA VALENCIENNES D'ARMES
C. Ccial Place d'Armes
59300 Valenciennes - Tél. 03 27 49 49 20

83 MICROMANIA BRIGNOLES
C. Ccial Leclerc
83170 Brignoles - Tél. 04 98 05 83 20

59 MICROMANIA ENGLOS
C. Ccial Englos Les Géants
59320 Englos - Tél. 03 20 93 07 10

06 MICROMANIA GRASSE
C. Ccial Auchan - Route de Cannes
06130 Grasse - 04 97 05 00 90

Toute l'actualité du jeu vidéo,
les adresses de tous les Micromania
sur **micromania.fr**

JOUEZ AU MEILLEUR PRIX !

Micromania reprend[(1)] votre console DS© Profitez-en pour découvrir la console DS© Lite !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES 6 RAISONS DE PRÉFÉRER MICROMANIA

La Proximité - Plus de 240 magasins Micromania en France.

Les reprises de jeux - Micromania reprend vos anciens jeux : PS2, PSP, Xbox 360, DS et GameCube. Grand choix de jeux d'occasion (garantis 6 mois).

La Mégacarte - 5% de remise* sur les jeux & accessoires. Recevez tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires un bon de réduction de 10 € valable sur tous les produits**.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. **Remise non applicable sur les consoles

Les démonstrations - Tous les mercredis et samedis de 14 h 30 à 18 h 30.

Les réservations - Réservez GRATUITEMENT le jeu ou la console de vos rêves dans tous les Micromania.

Les chèques-cadeaux Micromania Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania.

(1) Voir conditions auprès de votre Conseiller de vente Micromania

DK

MARIO SLAM BASKETBALL

"He's on fire !"

Après s'être aguerri sur la version GameCube de *NBA Street V3*, le père Mario rêve désormais de devenir le roi des playgrounds sur DS ! Fruit d'un mariage inattendu entre Nintendo et Square-Enix, *Mario Slam Basketball* est calibré pour devenir un grand classique.

Sans être des modèles de réalisme, les jeux de sport mettant en scène notre cher plombier distillent généralement bonne humeur et convivialité. Toujours garant de ces valeurs ludiques et doté d'une certaine profondeur, *Mario Slam Basketball* risque fort de surprendre. Explications.

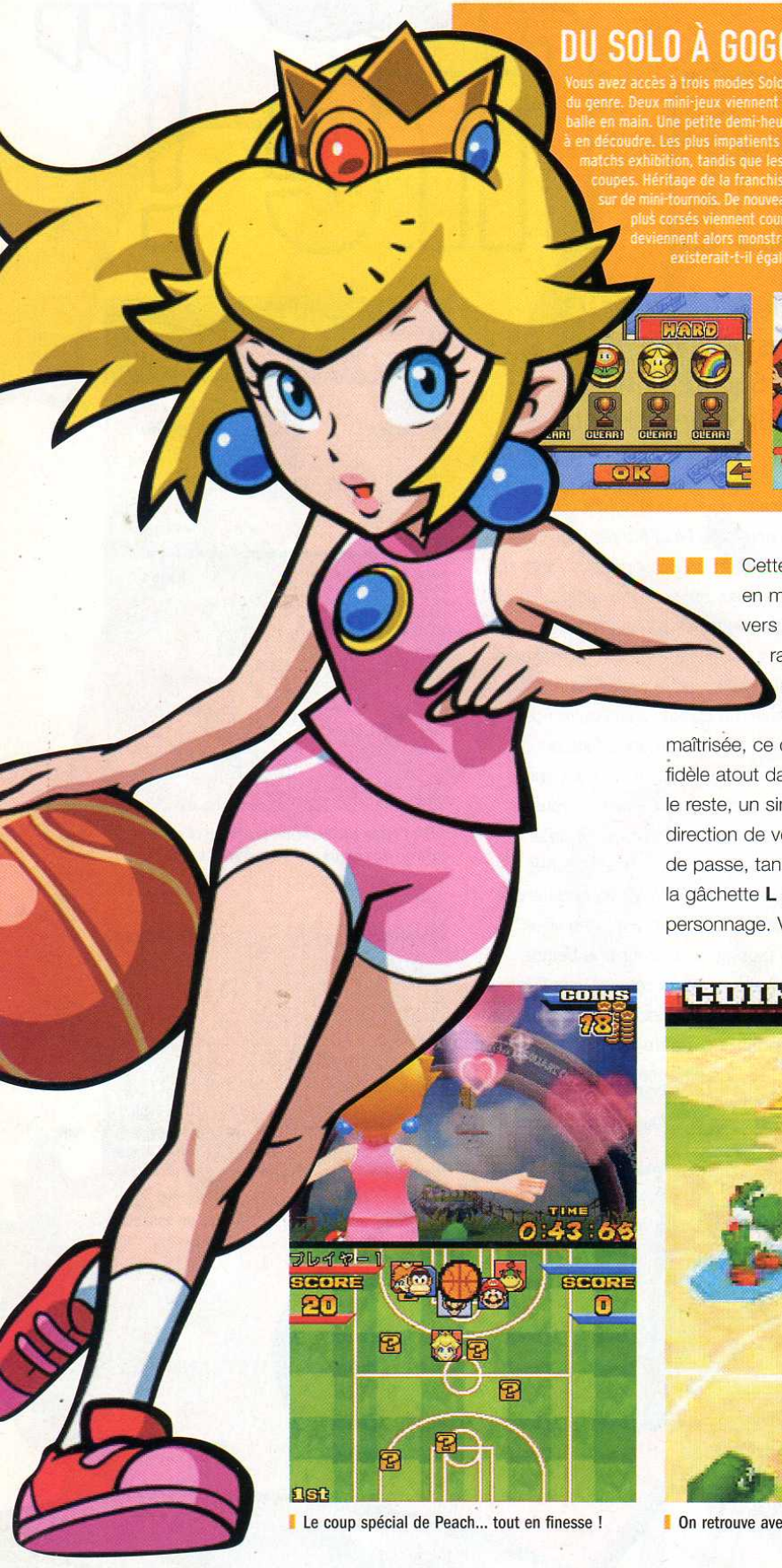
S'il apparaît confus de prime abord, ce n'est que la conséquence d'un pari risqué. Celui de chambouler tous nos repères en créant un jeu de basket faisant la part belle au stylet. En s'attardant un peu sur le concept, on s'aperçoit pourtant que le gameplay déborde de subtilités. Vu l'originalité de celui-ci, un état des lieux quasi exhaustif s'impose. Sachez tout d'abord que vous dirigez une équipe de trois basketteurs issus de l'univers des Mario ainsi que d'autres provenant de la série des *Final Fantasy*. Au total, c'est vingt et un personnages, dont dix à débloquer, qui sont jouables. La croix directionnelle permet les déplacements simples, tandis que le stylet est affecté au maniement de la balle. Pour tirer au panier ou dunker, selon votre position, vous devez simplement effectuer un mouvement de bas en haut sur l'écran tactile. Inversement, il vous faut appuyer en continu pour créer une sorte de bouclier et empêcher l'adversaire de pénétrer votre défense. Une fois le ballon en vue, il ne vous reste plus qu'à lui coller une beigne d'un coup de stylet rageur, vers l'arrière pour l'en déposséder. Une feinte permet cependant de mettre dans le vent les défenseurs trop collants.

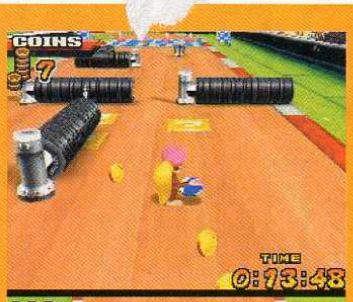
Sur l'écran tactile, le radar affiche le score et la position des cases jaunes et des basketteurs.

Les dunks rageurs sont légions. Un régal pour les fans de basket.

DU SOLO À GOGO

Vous avez accès à trois modes Solo. L'un d'eux, le tutorial, est une merveille du genre. Deux mini-jeux viennent tester votre précision et votre dextérité balle en main. Une petite demi-heure d'apprentissage et vous serez fin prêt à en découdre. Les plus impatients peuvent se lancer directement dans des matchs exhibition, tandis que les autres prendront part à la course aux coupes. Héritage de la franchise *Mario Kart*, ces dernières débouchent sur de mini-tournois. De nouveaux personnages jouables et des challenges plus corsés viennent couronner vos victoires. Les équipes adverses deviennent alors monstrueusement difficiles à vaincre. Le dopage existerait-t-il également dans les jeux vidéo ? !





Cette dernière consiste, ballon en main, à faire un mouvement vers l'arrière, puis à aller rapidement vers le panier en suivant une trajectoire en diagonale. Une fois maîtrisée, ce dribble sera votre plus fidèle atout dans le money-time ! Pour le reste, un simple mouvement en direction de votre partenaire fera office de passe, tandis qu'une pression sur la gâchette **L** permettra de changer de personnage. Voilà pour les commandes de base. Passons maintenant aux petites finesses du gameplay. Un système de concentration, symbolisé par une lumière jaune autour de votre basketteur, permet d'augmenter la précision de vos tirs. Ainsi, plus vous gardez le stylet appuyé avant de shooter, plus vous avez de chances de réussir votre tentative. Particulièrement utile pour les tirs à trente points… Oui, vous avez bien lu ! Chaque panier derrière la ligne habituelle des trois points vous en rapporte trente.

Le coup spécial de Peach... tout en finesse !

On retrouve avec plaisir la palette de bonus classique issue de la série des *Mario Kart*.

Jouez de façon collective, l'union fait la force.

Les dunks et les tirs à mi-distance sont pour leur part récompensés par vingt points. Vous pouvez néanmoins tirer votre épingle du jeu en augmentant votre capital de pièces d'or. En effet, ces dernières s'ajoutent automatiquement à votre total de points lorsque vous marquez. Exemple : vous venez de récolter seize pièces et vous rentrez votre shoot à trente points. Votre panier vous en rapporte alors quarante-six ! L'utilité des pièces apparaît donc plus qu'évidente. À l'image de *Mario Kart*, dont ce titre est largement inspiré, vous devez tapoter rapidement votre écran tactile pour faire rebondir la balle sur les cases au sol et glaner des pièces. Attention toutefois, car à trop vouloir augmenter votre capital, vous risquez de vous prendre une grosse mandale et d'en perdre la majorité.

Une défense de fer est indispensable pour espérer rivaliser avec les équipes de haut niveau.

Inutile d'essayer de marquer avec une seule pièce.

Les paniers de basket varient d'un terrain à l'autre. Ici, cette plante carnivore géante se révolte.

Une autre manière de gonfler son score consiste à faire durer le plaisir en réalisant des acrobaties avant de dunker. Pratique mais risqué, vu que rien n'empêche un adversaire motivé d'en profiter pour venir vous asséner un contre bien humiliant ! Fidèle à sa réputation d'amuseur ludique, Nintendo s'est chargé d'intégrer un tas de bonnes idées pour renouveler l'intérêt des matchs. On retrouve ainsi la palette de bonus ayant contribué à la légende de la firme japonaise. C'est avec un plaisir non dissimulé que l'on explose ses adversaires à coups de carapaces téléguidées, de minibombes et autres étoiles d'invulnérabilité. Vous l'aurez compris, *Mario Slam Basketball* fait la part belle au fun en éradiquant les fautes

UNE RÉALISATION SANS FAILLE

L'originalité des playgrounds n'a d'égale que l'incroyable qualité de la réalisation technique.

Entièrement réalisé dans une 3D impeccable, *Mario Slam Basketball* épate à plus d'un titre. Les couleurs pètent de mille feux, la fluidité n'est jamais prise en défaut et les petits ralentis sont bien nerveux. En outre, les mélodies se révèlent clairement inspirées, les petites digitalisations apportent un brin de folie et les parquets crissent délicieusement au rythme des accélérations. Impressionnant sut toute la ligne !

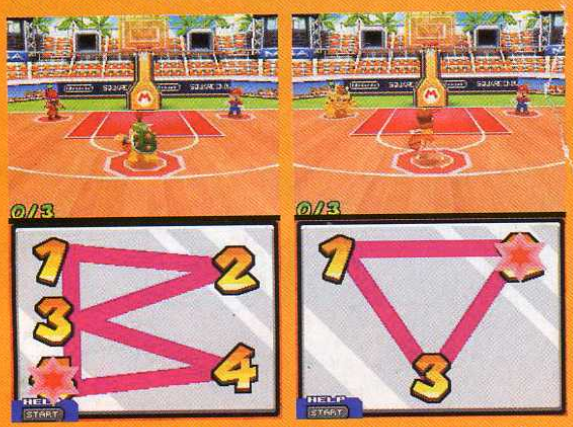
Des couleurs chatoyantes ajoutées à des vagues en mouvements : rien à redire !

Le terrain glacé propose un rendu visuel d'une beauté épatante. Difficile de faire mieux dans le genre.

L'écran tactile vous indiquera également où se trouvent les carrés bonus.

POUR LES ARTISTES DU STYLET

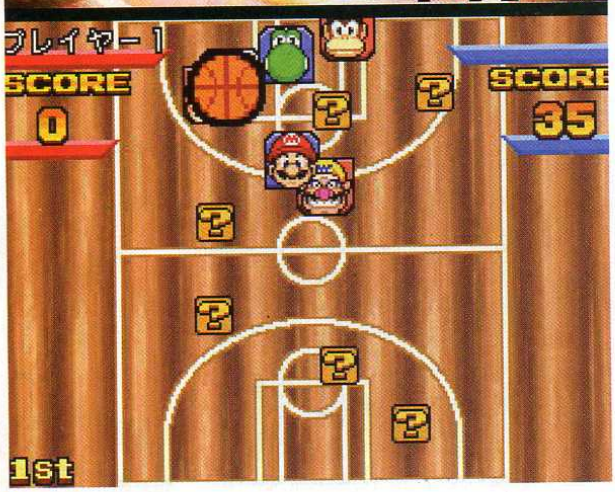
Chaque personnage du jeu possède un coup spécial quasiment impossible à stopper une fois lancé. En outre, il rapporte plus de points qu'un tir normal. Pour le réaliser, vous devez tapoter aux extrémités du symbole attribué à chacun des basketteurs. Reste à le placer en plein match, ce qui n'est pas toujours aisé à un niveau élevé. Dommage.



Pour un coup spécial aussi compliqué, on aurait apprécié de pouvoir dessiner le symbole d'un trait. Ce n'est pas le cas.

Certains coups spéciaux sont plus faciles à réaliser que d'autres. Celui de Daisy en fait partie, ne vous-en privez pas !

Les éléments du décor viennent régulièrement changer le cours des matchs et relancer votre intérêt.



Le jeu de Donkey va faire mal... très mal !

■ ■ ■ de son gameplay. Chaque aire de jeu possède une ambiance particulière influençant parfois la maniabilité. Participer à des matchs sur le terrain gelé est, à ce titre, synonyme de joyeuse pagaille où nos stars préférées s'en donnent à cœur joie. Voir Waluigi effectuer des mouvements de natation sur le parquet en est l'image la plus symbolique ! Des événements en rapport avec le thème respectif de chacun des playgrounds sont également de la fête. D'énormes tonneaux ou des fantômes chapardeurs viennent donc, pour notre plus grand bonheur, régulièrement pourrir les parties.

Dans le même esprit, il est possible de jouer avec un ballon de foot ou un œuf de Yoshi. Toujours dans le dessein de varier les plaisirs, la représentation

À cette distance, mieux vaut concentrer son tir pour ne pas faire une brique.

Plus la vitesse de rebond sur les cases jaunes est rapide, plus il y a de pièces à récupérer.

des paniers de basket se révèle d'une originalité à toute épreuve. Vous aurez ainsi droit, en vrac, à des ancres de bateau, des plantes carnivores géantes et même des lustres !

Au final, on réalise la plupart des actions à l'instinct, tant la jouabilité s'avère bien pensée. La variété des décors ou le fait de pouvoir utiliser de nombreux bonus en cours de partie permettront de casser la monotonie des habituels jeux de basket. La réalisation de haute volée achève de convaincre les esprit rétifs. Une très bonne surprise que ce *Mario Slam* qui nous fera très rapidement oublier les récentes piètres performances des joueurs français sur les parquets nippons... **ZIMRI-LIM**

Date de sortie : 10 novembre 2006

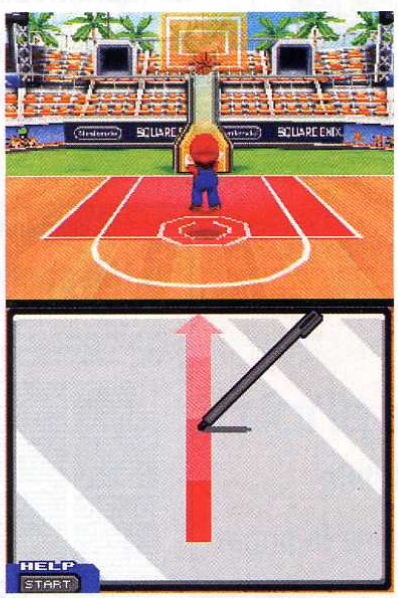
Éditeur : Nintendo

Une petite gifle bien fourbe permet de piquer la balle à votre adversaire lorsqu'il se prend pour Tony Parker.

MULTIJOUEUR ET WI-FI

Ce n'est pas une surprise, *Mario Slam Basketball* dévoile tout son potentiel dans le Multijoueur. Deux modes, appelés La Chasse aux pièces et La Course des dribbles, sont jouables jusqu'à quatre avec une seule cartouche. Un troisième mode vous permet de participer à des matchs en un contre un, ou deux contre deux à la condition de posséder chacun sa cartouche.

Faites preuve de dextérité pour parer ce mur.



Et hop, rien de plus instinctif !

Boom shakalaka ! *Yoshi's on fire !*

ABONNEZ-VOUS VITE!

Vous voulez tout

dossier

Téléchargez à la carte

Grâce à l'internet haut débit et à la téléphonie 3G, le téléchargement à la demande est en plein boom. Il concerne aussi bien les films et la musique que les logiciels et les jeux vidéo.

« Les internautes délaissent les réseaux peer-to-peer pour se tourner vers le téléchargement légal de musique. »

dossier Téléchargez à la carte

Grâce à l'internet haut débit et à la téléphonie 3G, le téléchargement à la demande est en plein boom. Il concerne aussi bien les films et la musique que les logiciels et les jeux vidéo.

enquête Comment se débarasser de ses vieux produits

Votre grenier déborde de vestiges informatiques dont vous ne savez que faire ? Fonctionnels ou hors d'usage, ces vieux produits bourrés d'électronique peuvent être recyclés.

enquête

Comment se débarrasser de ses vieux produits

Votre grenier déborde de vestiges informatiques dont vous ne savez que faire ? Fonctionnels ou hors d'usage, ces vieux produits bourrés d'électronique peuvent être recyclés.

« Les distributeurs sont obligés de récupérer votre matériel si vous leur en achetez un nouveau. »

Qui fait quoi et comment ?

Les différents types de déchets

Les sanctions encourues

faites-le chez vous

Transformez votre PC en media center

Le multimédia manque à votre PC? Installez Media Portal, un logiciel approprié, ainsi qu'un tuner TV et une télécommande.

1 Afficher Windows sur le téléviseur

Il faut relier l'ordinateur à la télé pour installer le tuner qui permettra de recevoir et enregistrer les programmes.

faites-le chez vous ! Transformez votre PC en media center

Le multimédia manque à votre PC ? Installez Media Portal, un logiciel approprié, ainsi qu'un tuner TV et une télécommande.

mobilité 5 téléphones pour faire de la photo

Destiné à devenir le terminal universel, le mobile marche de plus en plus sur les plates-bandes de la photo numérique.

mobilité | comparatif

5 téléphones pour faire de la photo

Destiné à devenir le terminal universel, le mobile marche de plus en plus sur les plates-bandes de la photo numérique. Voici 5 modèles – encore limités – mais très prometteurs.

« Il existe désormais des photophones qui rivalisent avec les APN d'entrée de gamme. »

savoir sur la micro ?

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO

pour vous seulement

ATTENTION OFFRE LIMITÉE DANS LE TEMPS

1 € par numéro

au lieu de 1,90 €*

près de **50%** de réduction

TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE : NINTENDO DS

Bulletin d'abonnement

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

ABONNEMENT IMMÉDIAT

Par téléphone
01 44 84 05 50

Par internet
www.mesmagazinesfavoris.fr

Par courrier
Micro Actuel - Service Abonnements
18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

Par fax
01 42 00 56 92

OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL PDS6

pour **13 €** (1 AN - 13 N°) au lieu de 24,70 €* soit 47% de réduction

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future**

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° ▭ ▭▭▭▭ ▭▭▭▭ ▭▭▭▭ ▭▭▭▭

Expire le : ▭▭ (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme ▭▭▭

Date & Signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mlle ❑ Mr

Nom* : Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : ▭▭▭▭▭ Ville* :

Adresse email* :

Tél fixe* : Date de Naissance*: ▭▭ ▭▭ ▭▭▭▭

Tél portable* :

(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ GameBoy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/06/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Future MEDIA WITH PASSION

www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

STARFOX COMMAND

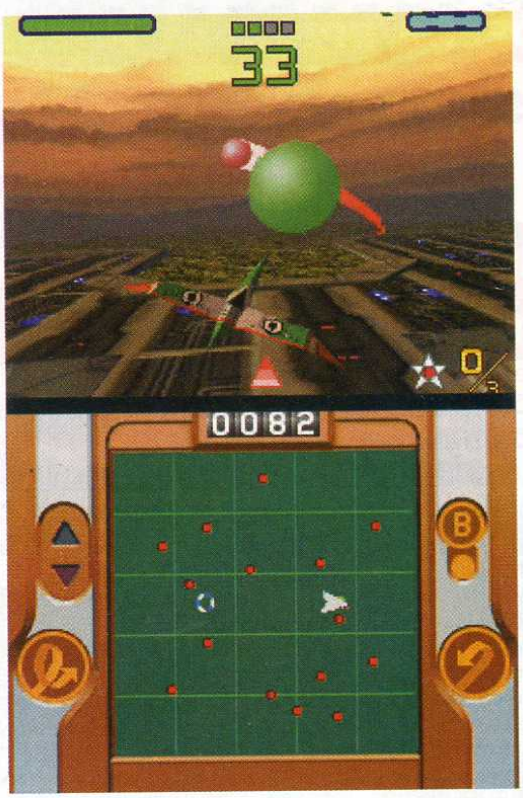
Fox McCloud... au poi

Il est fidèle à lui-même, notre Fox McCloud ! Entêté et sûr de lui, c'est un peu le Jack Bauer sur DS. Et là, sur double écran, il va tout casser.

Le parcours de Fox McCloud a toujours été mouvementé. Il était plébiscité, il y a plus de dix ans, dès sa première prestation sur Super Nintendo. Il faut dire que la machine était dopée par une cartouche plus puissante que les autres, qui permettait d'afficher en 3D. Fox et sa bande étaient donc promis à un bel avenir. Pourtant, il faudra attendre quatre ans entre l'aventure sur Super Nintendo et sa suite, *Lylat War*, sur Nintendo 64. Cinq ans plus tard sur GameCube, Fox McCloud délaissait son vaisseau spatial et explorait un univers foisonnant dans un jeu proche d'un *Zelda*. Avec cette surprenante version GameCube, la sauce n'avait pas séduit tout le monde... Enfin, l'année dernière, Fox reprenait du service dans un shoot'em up. Voilà peut-être la vraie place de notre héros : dans l'action pure et dure. Aujourd'hui, il repart pour un tour dans l'espace. La version originelle est proche, mais a bien sûr été enrichie : un double

Les cibles importantes laissent tomber des étoiles que vous devez ramasser.

Cette scène de tir est très esthétique.



En fonction du vaisseau piloté, l'habillage de l'écran bas change.

sur DS !

écran, un stylet pour le contrôle et une option Online. Il faut maintenant s'y faire : les *Starfox* se suivent, mais ne se ressemblent pas ! Dans la partie solo, le principe est simple : dans chaque niveau, vous avez au moins une cible principale. Libre à vous de foncer dans le tas ou, au contraire, de nettoyer le niveau à fond. Des réflexes, un peu de chance et beaucoup de sueur vous seront nécessaires pour en venir à bout. À première vue, rien d'excitant. Sauf que… les niveaux s'enchaînent à merveille, l'histoire est émaillée de références aux personnages qui la font vibrer depuis le début, la maniabilité au stylet est impeccable, la réalisation est soignée et neuf fins possibles attendent le joueur. Difficile de ne pas craquer lorsque l'on évite les missiles en tapotant sur l'écran, ou que l'on explose ses adversaires avec des commandes très instinctives – du plaisir à l'état brut ! L'envie d'enchaîner les niveaux est irrépressible, comme dans les bons vieux shoot'em up des années 80. Le tout est transcendé par les combats contre les boss, les commentaires de vos amis et la musique « star warsienne » qui crée l'ambiance en quelques notes. Quant aux possibilités du jeu sur wi-fi (jusqu'à 6) et en Online (jusqu'à 4), elles ne manqueront pas de susciter la création de guildes. On les imagine déjà s'affrontant en joutes et comptabilisant les étoiles ramassées sur leurs victimes. Un classique à ne louper sous aucun prétexte. **LEFLOU**

Pendant le jeu, vous entendrez les commentaires de vos coéquipiers.

Ce gros méchant boss met une pagaille d'enfer sur la ville. À vous de le calmer.

30 millions d'amis

Un des grands plaisirs de *Starfox Command* vient aussi de la possibilité de pouvoir contrôler d'autres personnages de la série – panthère, crapaud, lapin… C'est l'occasion de piloter des vaisseaux au comportement différent. Pouvoir choisir son personnage et en débloquer de nouveaux, quel régal !

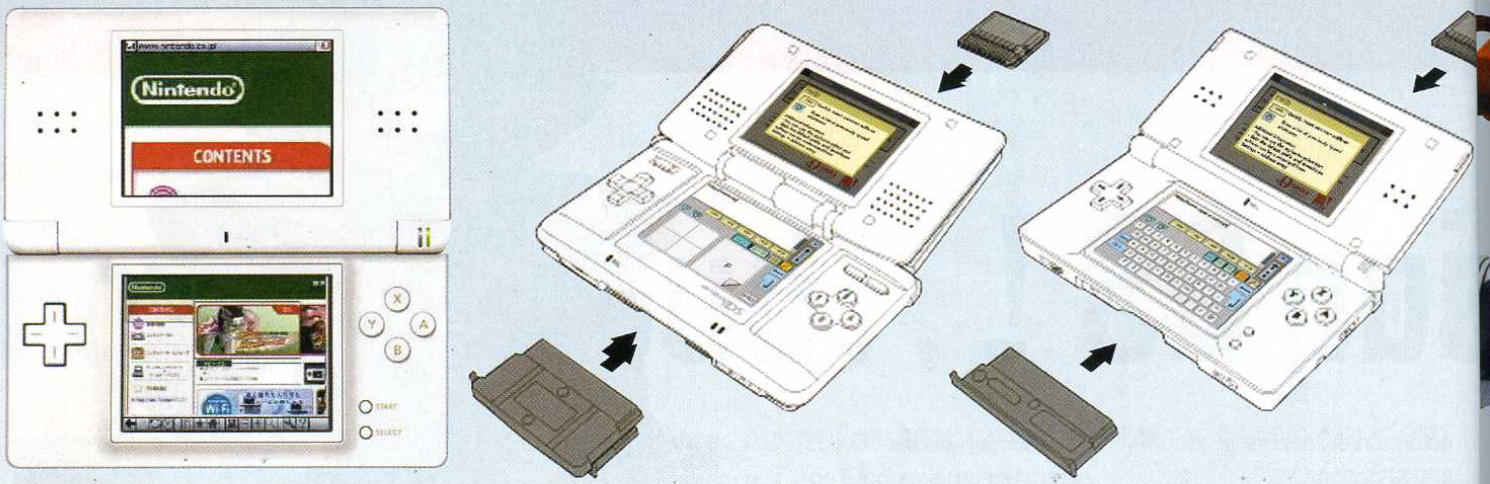
Trois vaisseaux sont proposés comme choix de base : ceux de Fox, de Crystal et de Falco.

Vos progrès vous permettront de débloquer de nouveaux vaisseaux.

Date de sortie : 24 novembre 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

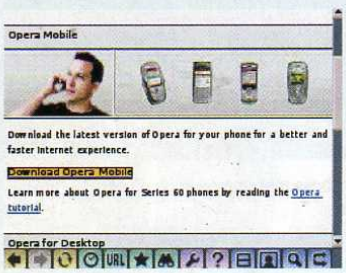
Nerveux, jouable online, rétro, varié… *StarFox Command* cumule les qualités et s'apprête à devenir le meilleur shoot'em up de la console.



OPÉRA

On a surfé sur le Web

L'arrivée d'*Opéra,* le navigateur Internet, ouvre la DS au monde de l'information. Il reste encore des efforts à fournir pour être adopté, mais le premier pas est fait…



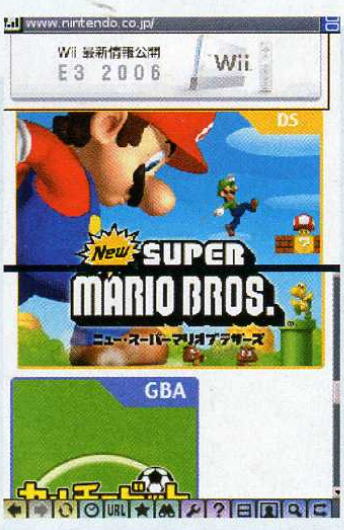
Le succès grandissant des jeux Online sur DS donnent des ailes à Nintendo. Il suffit d'écouter Mathieu Minel, responsable marketing chez Nintendo, pour en être presque convaincu : « Opéra *se positionne plus comme un concurrent du Wap* ». La DS à l'assaut des 50 millions de mobiles capables (eux aussi) de surfer sur des sites Internet ? Certes, *Opéra* sur DS possède un énorme avantage face à la navigation sur téléphone : un double écran et un stylet. Deux éléments qui rendent la navigation relativement agréable. Le seul inconvénient vient de la vitesse de navigation. Pour ceux qui sont habitués aux connections à haut débit, ça risque de leur faire tout drôle. De même, si vos habitudes sont d'aller surfer sur des sites en Flash (pour jouer, regarder des dessins animés ou utiliser certains services comme Mappy), vous en serez pour vos frais. *Opéra* ne permet pas de profiter de ces sites, pourtant de plus en plus nombreux. Un exemple ? Le site officiel de Star Fox Command **(http://www.starfox.com/command/).** Le poids du marketing Internet incitera peut-être Nintendo à revenir sur cette décision, car *Opéra* tient plus du gadget que de la passerelle Internet.

Date de sortie : mi-octobre 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Une navigation poussive et de bonnes idées, mais *Opéra* est handicapé par l'absence de plug-in Flash, qui empêche la navigation sur certains sites.

CONTRÔLE PARENTAL

Contrairement au Japon où il n'est disponible que sur Internet (limitant l'accès aux plus jeunes), *Opéra* sera disponible partout en Europe. La société Astaro, spécialisée les filtres parentaux, fournira une protection supplémentaire. Vos enfants pourront surfer tranquilles !



On peut naviguer partout, sauf sur les sites créés en Flash.

Vous choisirez ce qui vous met le plus à l'aise : clavier virtuel ou stylet.

De nombreuses options permettent de configurer le navigateur à votre convenance.

CRASH BOOM BANG !

Mini-jeux débridés

Crash Bandicoot, ça vous dit quelque chose ? Héros d'un jeu de plates-formes, ce personnage un peu foufou prépare une rentrée plutôt mouvementée sur DS. L'idée derrière *Boom Bang* ? Une série de mini-jeux qui se dévoilent autour d'une sorte de jeu de l'oie. On sent l'influence de *Mario Party* derrière tout ça.

Encore une course, cette fois sur l'eau. Vous gagnerez en gênant les adversaires.

Mais un nouveau super méchant est arrivé : Le Vicomte. La sauce pourrait bien prendre. Au programme, une quarantaine de mini-jeux et surtout, la possibilité de s'affronter à quatre joueurs. Pour l'instant, quelques soucis perturbent certains jeux. Soit ils sont trop faciles, soit ils souffrent d'un manque de précision dans la maniabilité – ce qui peut rendre certaines actions délicates. Dans l'ensemble, les mini-jeux se jouent au stylet. Ils vous réservent de tout, à boire et à manger : des reprises de mini-jeux de *Cérébral Academy,* de *Super Monkey Ball* ou de *Mario Party.* L'ensemble manque un peu

Une course de chevaux a priori anodine. Mais avec *Crash*, les coups bas vont pleuvoir.

d'imagination, mais reste néanmoins très agréable à jouer, ce qui est le principal pour un jeu basé sur la convivialité. Et les habitués de la série retrouveront avec plaisir quelques-uns des personnages survoltés bien connus.

Date de sortie : 3 novembre 2006
Éditeur : Sierra Entertainment

NOS IMPRESSIONS
Cela fait longtemps qu'on n'avait pas vu Crash Bandicoot. Le retrouver est bien plaisant, même si on aimerait le voir dans des jeux plus ambitieux.

TINGLE RPG

Quand Mario fusionne avec Link

Découvert transformé dans *Zelda The Wind Waker,* Tingle est un personnage que vous avez peut-être croisé avant sa transformation en lutin dans *Majora's Mask.* Ce faux Link moustachu de 35 ans devient un héros à part entière dans *Tingle RPG.* L'histoire semble bien délirante. Il s'agit en effet pour Tingle d'amasser une fortune considérable en rubis et de la jeter dans une fontaine pour accéder à un monde paradisiaque, peuplé de femmes et regorgeant de vin (Tingle aurait donc pour vœu le plus cher de venir vivre dans notre monde… attention les filles, c'est un sacré dragueur !). Graphiquement, le jeu ressemble à *Zelda*, il est riche d'un grand nombre de détails graphiques tous azimuts. Le double écran est utilisé lors des confrontations avec les boss. Tingle se promène dans des donjons dignes de *Zelda*, des villages où il fera souvent des rencontres intéressantes et où de nombreux marchands lui permettront d'acheter des objets utiles pour sa quête. *Tingle RPG* promet d'être un jeu étonnant et très complet. Voilà donc le petit lutin vert, prêt à entamer une véritable carrière de héros sur Nintendo DS. En viendra-t-il à faire de l'ombre au vrai Link ?

Tingle doit s'en mettre plein les fouilles s'il veut grimper au paradis.

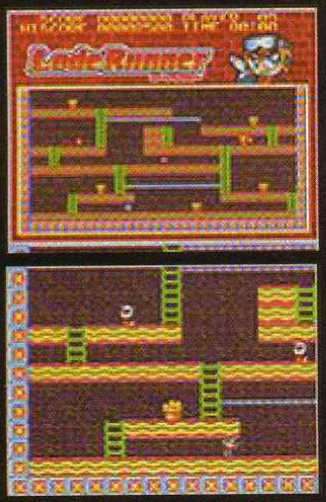
Date de sortie : Courant 2007
Éditeur : Nintendo

Les villages sont très colorés et peuplés de personnages ahurissants.

NOS IMPRESSIONS
Très coloré, l'univers de Tingle RPG ressemble à celui de Zelda mais en plus fouillis. Les environnements sont extrêmement détaillés.

LODE RUNNER DS

Star des jeux de plates-formes dans les années 80, *Lode Runner* revient sur DS. Le concept : emmurer vos adversaires, puis aller vers un niveau encore plus chaud. Pas de sauts, juste de la réflexion et des réflexes.



TENCHU DARK SECRET

Sorti il y a peu aux États-Unis, Tenchu s'est révélé plutôt décevant, tant par sa réalisation que par son intérêt. Pourtant, le ninja proposait même un mode de jeu spécial Online. Verdict définitif très bientôt.

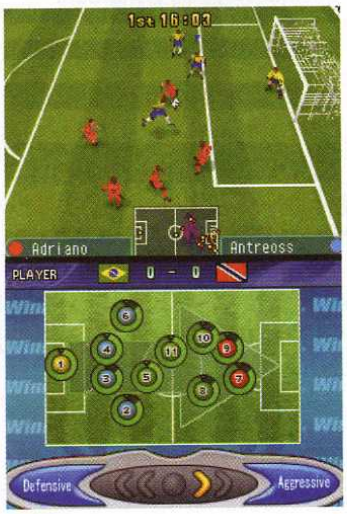
CASQUE-MICRO

Pas d'annonce officielle, pas de prix mais une image qui nous fait un peu rêver : le casque-micro pour DS. Son avantage est de pouvoir communiquer tout en jouant. Inconvénient : aucun jeu n'utilisent vraiment cette fonction.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Enfin, du foot Online

S'il y a un jeu qui pourrait rendre encore plus populaire la Nintendo DS, il s'agit bien de *Pro Evolution Soccer*. Cette nouvelle version semble partie pour conquérir le cœur de tout les gamers. Tout d'abord, le jeu sera jouable Online. On imagine déjà le grand nombre de tournois qui vont s'organiser rapidement, dès la sortie du jeu. Ensuite, le jeu est techniquement très au point. Fluide, précis, on est loin des versions poussives de jeux de foot sur GBA. Enfin, et les connaisseurs apprécieront, les tactiques peuvent désormais se changer en temps réel, d'une simple pression sur l'écran tactile. L'écran du haut permet de voir l'action, et celui du bas, de gérer le positionnement de votre équipe. PES est un jeu que tout le monde attend au corner. Souhaitons qu'il ne nous déçoive pas.



Date de sortie : 20 octobre 2006
Éditeur : Konami

NOS IMPRESSIONS

Konami pourrait tenir là un gros hit de l'année 2007, si le jeu répond à toutes les exigences des amateurs.

FIFA 07

Frimeur

On reste dans le foot, mais la différence réside dans la manière de communiquer sur le jeu. Electronic Arts multiplie les effets d'annonce : Ronaldinho ou Juninho Pernambucano parmi les célèbrités, ambiance musicale allant de Elefant à Muse en passant par Young Punx... *Fifa 07* à l'air très au point, il ne lui manque qu'un mode de jeu Online pour parvenir à concurrencer un *Pro Evolution Soccer* bien décidé à en découdre.

Date de sortie : octobre 2006
Éditeur : EA Sports

PACK POKÉMON DIAMANT ET PERLE

Bientôt notre tour ?

Depuis le 28 septembre, les Japonais peuvent se procurer la DS Lite Pokémon Diamant et Perle. Couleur métallique, deux Pokémon gravés sur la machine, cette édition spéciale contient aussi le jeu *Pokémon Diamant et Perle*. Le tout pour un prix avoisinant les 120 €. Tout cela pour vous rappeler que la sortie de ce nouveau Pokémon approche et que cette DS ne semble pas prévue sous nos latitudes. Allez donc voir dans notre dossier *Aventure* ce qu'il en est !

Date de sortie : N.C.
Éditeur : Nintendo

DS LITE ROSE

Un teint de rose

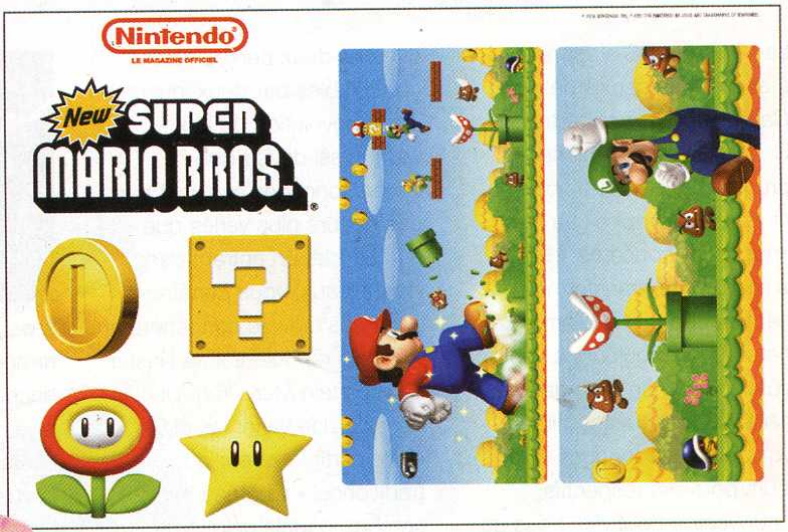
C'est officiel : le 27 octobre, la DS Lite Rose sera disponible au prix de 149 €. Si on vous dit qu'en plus, elle sera parfumée... hé bien, ne le croyez pas ! Seule, la couleur change. On attend toujours avec impatience les premières DS estampillées *Final Fantasy* ou *Pokémon*. Elle seront sans doute un poil plus collector.

Date de sortie : 27 octobre 2006
Éditeur : Nintendo

Un rose pâle, pas flashy pour un sou et de bon goût. Nintendo compte bien sur les filles pour que cette DS-là fasse un carton !

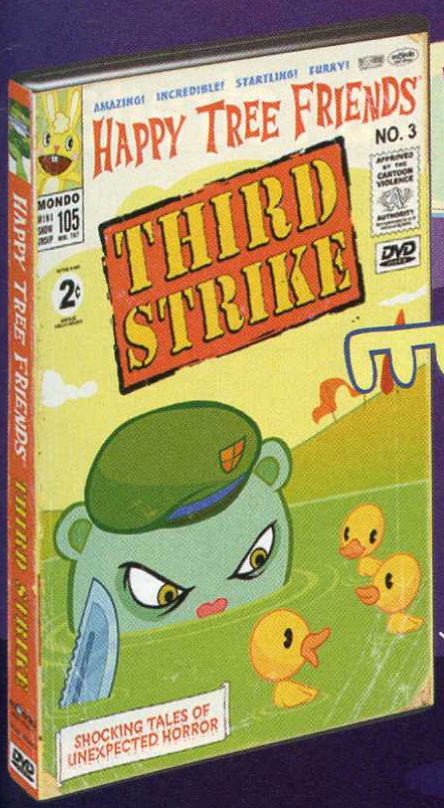
MÉGA STICKERS

Collez-les tous !



Vous aurez remarqué la planche d'autocollants estampillés *Mario Slam Basketball* dans le numéro que vous tenez entre les mains. Vous voulez la totale ? Alors, ruez-vous sur le numéro de notre grand frérot, *Nintendo Magazine*, actuellement disponible en kiosque. Vous pourrez y trouver des héros complémentaires comme Bowser, Wario ou encore princesse Peach... Et même deux autocollants gigantesques aux couleurs de *New Super Mario Bros.*

GRAND JEU
HAPPY TREE FRIENDS®
30 DVD à gagner



ILS SONT MIGNONS ADORABLES ET VONT PÉRIR DANS D'ATROCES SOUFFRANCES ... UN VRAI BONHEUR !

Appelle le **08 97 66 03 04***
ou Envoie **HAPPY**
au **71 007** par **SMS**
(0,50€/envoi + prix d'un sms)

Propriété graphique© 2006 BAC VIDEO© 2003 Mondo Media. BLCV Promotion & Partenariat

AVERTISSEMENT : Ce film d'animation résolument du genre gore est susceptible de ne pas convenir aux jeunes spectateurs. SMS+
Visuel non contractuel
Jeu gratuit sans obligation d'achat ouvert du 05/09/06 au 05/10/06. Un seul gagnant par foyer. Le règlement du jeu est déposé en l'Etude Brisse-Bouvet-Bartet, Huissiers de Justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à : BLCV - Jeu Nintendo DS- HAPPY TREE FRIENDS 3 - 17, rue Louise Michel - 92300 Levallois-Perret. * 0,56€ par appel ; 3 SMS facturés. Photos non contractuelles. Détails et restrictions : voir règlement. TOP SMS 3614 RCS B 411 864 986

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUINS

Une saga en pleine forme

La Nintendo DS s'apprête à accueillir le deuxième *Castlevania* de son histoire. Beaucoup d'innovations au programme de cette nouvelle chasse au vampire ! La plus importante concerne la maniabilité, transformée par l'ajout d'un deuxième personnage, toujours à vos côtés. Il n'a rien d'un gadget, car il faudra souvent utiliser vos deux personnages et leurs pouvoirs respectifs pour venir à bout des boss ou de certaines énigmes (à noter que ces deux persos seront contrôlables par deux joueurs). L'autre évolution du jeu vient aussi du fait que les personnages évoluent dans des décors plus variés que d'habitude. En entrant dans les tableaux, vous pénétrerez dans des univers correspondant à la toile représentée (à l'instar d'un certain *Mario 64*). Une occasion de varier les plaisirs et de sortir le joueur du traditionnel « Château hanté sombre, peuplé uniquement de squelettes et d'armures vivantes sans tête, armées de grosses haches »… Techniquement, le jeu est détaillé. Certains effets 3D en mettent plein la vue, mais l'ensemble reste très classique. Cette version permettra de se connecter Online. Soit pour utiliser le mode Boss Rush, soit pour profiter d'un mode Shop – pour acheter ou vendre des objets glanés ici et là.

Vous êtes deux pour chasser le vampire !

Ambiance unique et personnages améliorés.

Date de sortie : courant 2007
Éditeur : Konami

NOS IMPRESSIONS
Un jeu techniquement très soigné et d'une durée de vie qui semble au-dessus de tout soupçon. Peut-être un poil trop classique mais en même temps, tellement efficace...

TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft sort de sa retraite

Après trois ans d'absence sur les autres consoles, Lara Croft joue à quitte ou double avec ce retour sur le devant de la scène. Le succès de *Tomb Raider Legend* a ravivé les envies de la belle exploratrice, qui revient sur GameCube, mais surtout sur notre chère DS. La version DS n'est certes pas aussi jolie que ses consoeurs. C'est sur l'écran du haut que vous suivrez les nouvelles aventures de la fille spirituelle d'Indiana Jones. L'écran tactile servira à organiser son équipement, changer de flingue dans les cas critiques et la diriger. La trame des versions pour consoles de salon est respectée. Le jeu possède un rythme vif. Scènes d'exploration et énigmes sont entrecoupées d'action intense – un dosage subtil contre l'ennui. Il reste quelques doutes sur la maniabilité sur DS, car les graphismes parfois un peu brouillons peuvent gêner la lisibilité de l'action.

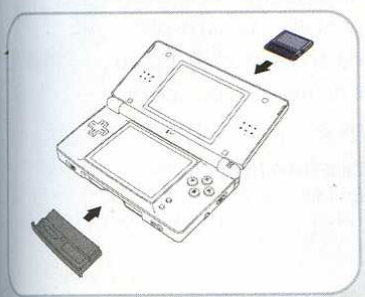
Lara Croft fait appel à la tête et aux doigts.

Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Eidos

NOS IMPRESSIONS
Une version ambitieuse qui s'évertue à suivre le déroulement des versions de consoles de salon tout en proposant une maniabilité originale.

Toutes les dernières nouvelles du jeu vidéo directement sur votre Nintendo DS

© 2006 Nintendo
© 2006 Opera Software ASA.



Avec le Navigateur Internet Nintendo DS et la Connexion Wi-Fi Nintendo, vous avez accès au web sur les deux écrans de votre console grâce au savoir-faire d'Opera. Sur l'écran tactile vous naviguez facilement et grâce à la reconnaissance d'écriture vous n'avez plus besoin de clavier.

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS Lite

Existe en 2 versions, DS classique et DS lite

TOUCH DETECTIVE

Laissez votre empreinte

Un concept malin, un design excellent et une ambiance héritée des meilleures séries noires… *Touch Detective* est promis à un bel avenir. Vous incarnez Rina, une détective qui possède des dons paranormaux. Sa force ? En touchant des objets divers, elle peut obtenir des informations précieuses qui seront stockées dans un carnet spécial. Rina doit résoudre quatre enquêtes. Pour vous donner une idée du genre de mission, l'une d'entre elles consiste à trouver la cause de l'absence de rêves d'une de ses amies. L'écran du haut montre les expressions de Rina, ce qui donnera des indices supplémentaires pour résoudre les énigmes.

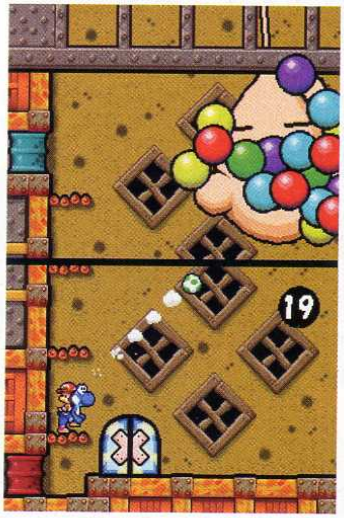
Date de sortie : courant 2007
Éditeur : Atlus

YOSHI'S ISLAND 2

Plates-formes de rêve

Yoshi's Island sur Super Nintendo avait réussi à s'imposer comme une suite tout à fait légitime d'un *Super Mario Bros.* Une mécanique de jeu parfaite, combinée à un look graphique original, le succès fut énorme. Cette nouvelle version Nintendo DS reprend tout les ingrédients (graphismes crayonnés, niveaux originaux…) et profite des capacités de la console. Le double écran et l'écran tactile sont utilisés un peu à la manière de *Yoshi's Touch'n Go*. En fonction du bébé que votre Yoshi porte, vous aurez des capacités de sauts ou de déplacements modifiés. Au départ, vous pourrez sauter de Bébé Mario à Bébé Peach. Plus tard, dans le jeu, vous ferez la connaissance de Bébé Donkey. *Yoshi's Island 2* suscite aujourd'hui autant d'attente que *New Super Mario Bros.*

Date de sortie : courant 2007
Éditeur : Nintendo



Avant de s'attaquer au boss, il faudra crever tous ses petits ballons à coup d'oeufs.

NOS IMPRESSIONS

L'air de déjà vu qui étreint le joueur connaisseur disparaît bien vite au bout de quelques parties. Yoshi's Island 2 est une valeur sûre.

LOST IN BLUE 2

L'île de la survie

Un homme, une femme, une île. Le premier *Lost in Blue* avait marqué les esprits par son originalité et sa difficulté. Ce deuxième épisode affine le concept en permettant au joueur d'examiner encore plus d'objets (pour créer des outils) et de chasser encore plus d'animaux. Aux actions de survie quotidiennes viendront se mêler les éléments naturels : ouragans et tremblements de terre mettront votre couple de survivants en danger. *Lost in Blue* est visiblement une série en devenir sur Nintendo DS. Une chose est certaine, ce couple-là ne restera pas oisif au soleil. La vie sauvage, ça n'a rien à voir avec des vacances !

Date de sortie : 31 mars 2007
Éditeur : Konami

NINJA JAJAMARU

Attention, Ninja énervé

Voilà le genre de jeu qui ne paye pas de mine, mais qui peut se révéler extraordinaire. On sent le côté dynamique de l'action. Ce petit Ninja plein de ressources explore des niveaux conçus à l'ancienne dans un jeu d'action ultravitaminé. Les boss sont gros et forts, ça explose de couleurs et de vitalité. Il ne manque qu'une date de sortie européenne.

Date de sortie : N.C.
Éditeur : Jaleco

L'élégance à portée de main

© 2006 Nintendo. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo.™, ® and the Nintendo DS Lite logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo

3+
www.pegi.info

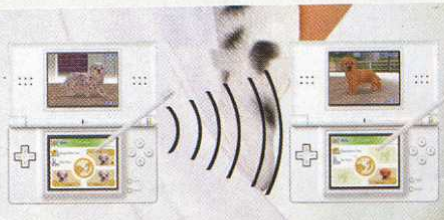
Nintendogs

Contrôle vocal : parlez-moi !

Écran tactile : caressez-moi !

Mode échange sans fil : faites des rencontres !

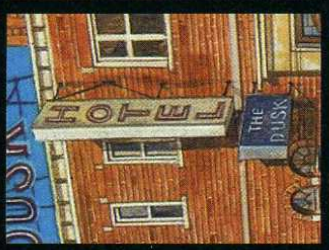
Trop de tendresse à partager ? Un nouveau chiot vient de rejoindre les 18 races de Nintendogs : le Dalmatien. Vous pouvez toujours choisir votre chiot, l'apprivoiser, le dresser en lui parlant et en prendre soin en le caressant. Et n'oubliez pas de partir en mode Ouaf pour que votre chiot puisse rencontrer d'autres Nintendogs et vous aimer encore plus.



NINTENDO DS. Lite

HOTEL DUSK : ROOM 215

Ambiance de polar noir. Vous incarnez un ancien flic devenu représentant de commerce, parti sur les traces d'un ami disparu. Un scénario solide pour un jeu dans la lignée d'*Another Code*.



SOURIS CITY

Un jeu de plates-formes qui semble classique pour une adaptation du long métrage des créateurs de *Wallace & Gromit*. Peu d'informations concernant l'utilisation ou non de l'écran tactile. À suivre…

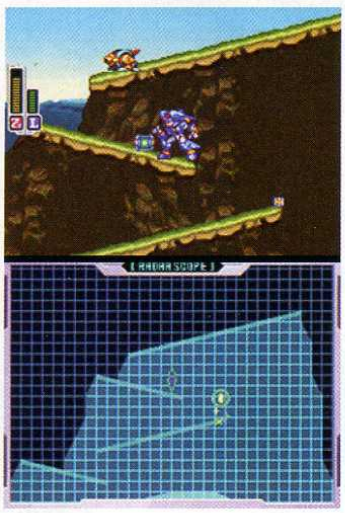
ASTÉRIX & OBÉLIX XXL 2

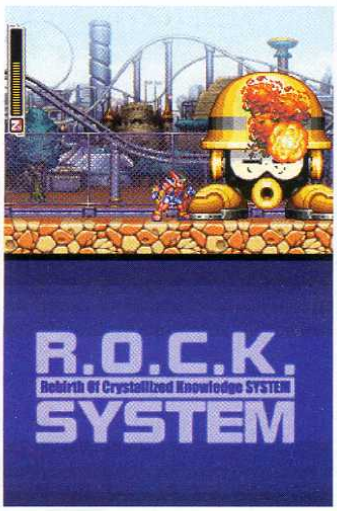
Le nouvel *Astérix* parodie les plus célèbres jeux de plates-formes. Espérons que le résultat soit de qualité. Il le faut pour se permettre de se moquer d'un *Mario* ou d'un *Sonic*…

MEGAMAN ZX

Punchy

Megaman (*Rockman* au Japon) sévit sur les consoles Nintendo depuis le début des années 80. À la base jeu de plates-formes et d'action, cette série s'est étoffée des *Megaman Networks* – un jeu plus orienté rôle et stratégie. Pour autant, la partie action n'a jamais cessé avec les *Megaman X* et *Zéro,* toujours d'excellentes références dans le genre. Ce *Megaman ZX* va se démarquer sur DS. Toujours aussi difficile, cet épisode en met plein la vue. Des effets à gogo, de l'action non stop, Megaman s'apprête à sauver le Cyber Monde. Le principe n'a jamais changé. En détruisant les boss, vous récupérez leurs pouvoirs. À vous de trouver le plus efficace en fonction de la situation. Techniquement, le jeu profite des capacités de la DS. Très coloré, superbement animé, voici un pur titre d'action. On regrette la sous-utilisation du double écran ; néanmoins, le titre possède tellement de punch qu'on oublie rapidement ce détail. On se concentrera sur l'action avant tout, tant pis pour l'originalité. Ce qui compte, c'est le côté parfaitement rodé du système de jeu.





Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Capcom

NOS IMPRESSIONS

Magnifique, speed, hypermaniable. *Megaman ZX* ne possède pas un gramme d'originalité, mais son efficacité, bien au rendez vous, compense à fond.

THE LEGEND OF SPYRO : A NEW BEGINNING

Méconnu

Il faut aider ce pauvre dragon Spyro à sortir de l'anonymat ! Il mérite mieux. Aux États-Unis, la solution passe par l'ajout de voix célèbres, telle celle d'Elijah Wood pour incarner Spyro (Frodon dans *Le Seigneur des anneaux*). Une drôle d'idée qui n'empêche pas ce nouvel épisode de se démarquer par de mignons graphismes. Mélange de plates-formes et d'action, le scénario prend place sur l'écran tactile et le stylet sera votre arme la plus redoutable.

Date de sortie : 27 octobre 2006
Éditeur : Sierra

LEGO STAR WARS II

La Force du Lego

Incarner les héros de *Star Wars* est déjà en soi une expérience extraordinaire, imaginez le plaisir de les voir s'agiter en Lego. Avec *Lego Star Wars,* on retrouve Han Solo, Luke Skywalker, la princesse ou Dark Vador en format Lego. Le jeu nous replonge dans la trilogie originelle. Irrésistible, le jeu solo s'agrémente de la possibilité de construire ses propres véhicules, de jouer une centaine de personnages issus de l'univers de Georges Lucas et aussi d'affronter jusqu'à quatre joueurs.

Date de sortie : 15 septembre 2006
Éditeur : Activision

PANZER TACTICS

Sauvé par le Online

La DS et son écran tactile semblent taillés sur mesure pour accueillir des jeux de stratégie. Depuis *Advance Wars*, peu de jeux ont réussi à faire craquer les foules. *Age of Empires II* arrivant, la relève s'affaire entre *Settlers* et *Panzer Tactics*. Bien plus austère qu'*Advance Wars*, *Panzer Tactics* permet de s'entraîner en Solo dans plusieurs modes de jeux (Campagne, Free). L'annonce de la possibilité d'y jouer Online rend le jeu particulièrement intéressant. Il faut dire que pour l'instant, *Panzer Tactics* n'est pas techniquement très attirant. Il faudra bien la possibilité d'affronter des joueurs humains pour qu'il change d'envergure.

Ambiance sérieuse et faits historiques.

Date de sortie : décembre 2006
Éditeur : N.C.

Pas de panique, *Settlers* sera évidemment traduit en français.

À l'instar de *Age of Empires*, développer des ressources est la clé de la victoire.

THE SETTLERS

Une vie de colon

Après *Age of Empires II*, voici l'adaptation de *Settlers*, autre grand jeu de stratégie sur PC. Cette version DS profite de l'apport de l'écran tactile. Vous pourrez déplacer vos troupes et tracer vos routes de manière instinctive. Deux modes de jeux sont pour l'instant annoncés : le mode Free où vous mettez en place vos paramètres puis lancez une partie, et le mode Campagne où vous affrontez la console. Pas de mode Multijoueur annoncé, mais *Settlers* devrait s'en équiper. Un mode Online serait évidemment encore mieux accueilli par la communauté.

Date de sortie : Fin 2006
Éditeur : Ubi Soft

STAR WARS LETHAL ALLIANCE

Mais où est Luke ?

S'il y avait un record du monde du nombre de jeux issus d'un univers connu, il y a de fortes chances que *Star Wars* figure en tête du classement. Car depuis 1983, toutes les machines du monde ont fait fonctionner au moins une fois un *Star Wars* dans leurs entrailles. La DS n'échappera pas à la règle en accueillant *Lethal Alliance*. Particularité de cet épisode, il se déroule entre les épisodes III et IV. On y incarne Twi'lek Rianna (vous savez, l'humanoïde à la peau colorée, parfois bleue comme les schtroumpfs !) et son drôle de garde du corps. Au programme : une action épique et un système de combat unique. Comprenez donc qu'il s'agira d'un jeu d'action classique dont on attend beaucoup au niveau de l'atmosphère et de la réalisation.

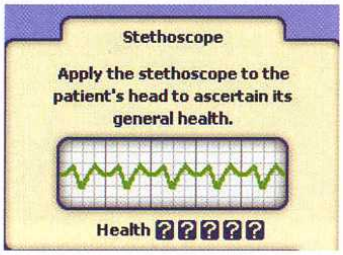
Date de sortie : courant 2007
Éditeur : Ubi Soft

NOS IMPRESSIONS
De l'action, du baston et la possibilité de pouvoir y jouer à quatre en même temps dans un mode de jeu spécial... mais pas Online.

SIMS 2 : ANIMAUX & CIE

Go pour le véto !

Le succès de *Nintendogs* donne visiblement des idées à de nombreux développeurs. *Sims 2 : Animaux & Cie* va dans ce sens. Jouable uniquement au stylet, le jeu vous met dans la peau d'un vétérinaire. Vous serez donc amené à soigner des bêtes à votre travail, vous occuper de votre chat ou chien dans votre maison (dont vous aurez aussi à gérer la décoration) et aller le promener au parc. Vous aurez le plaisir de voir les réactions des visiteurs en fonction des comportements de votre petit compagnon. Vous pouvez même leur apprendre des tours ! Une dizaine de mini-jeux sont à débloquer. Au premier coup d'œil, les actions à accomplir sont variées, ce qui rend ce jeu moins monotone que *Nintendogs* – même si la réalisation ne suit pas toujours. Reste à connaître la vraie durée de vie du jeu.



Le stylet sert à caresser votre chien, mais aussi, en tant que vétérinaire, à l'ausculter.

Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Electronic Arts

NOS IMPRESSIONS

Techniquement, les réactions des chiens sont moins réalistes que dans *Nintendogs*. Mais le jeu semble offrir beaucoup plus de possibilités d'interaction.

DOGZ

Ubi Soft met la main à la pâte

Ubi Soft s'apprête à faire encore plus fort que Nintendo et Electronic Arts réunis, en sortant à peu près en même temps toute une série de jeux basés sur les animaux. Le succès de *Nintendogs* est tel qu'il aurait été très étonnant de ne pas voir des remakes un peu partout. *Dogz, Catz, Horsez* et même *Hamsterz Life,* vous permettront de voir évoluer de charmantes bestioles virtuelles. Les interactions avec les différents animaux semblent plutôt complètes. Il sera aussi possible d'emmener vos animaux faire une petite promenade. De ce point de vue-là, la version de *Horsez* serait sans conteste la plus amusante. Mais certains trouveront peut-être du plaisir à emmener le hamster faire une petite balade… Au niveau de la maniabilité, cette série de jeux utilisera bien sûr le stylet. Avec un grand nombre de races disponibles pour chaque type d'animal et de nombreux mini-jeux, voilà qui changera agréablement le quotidien des amateurs de simulation de vie animale.

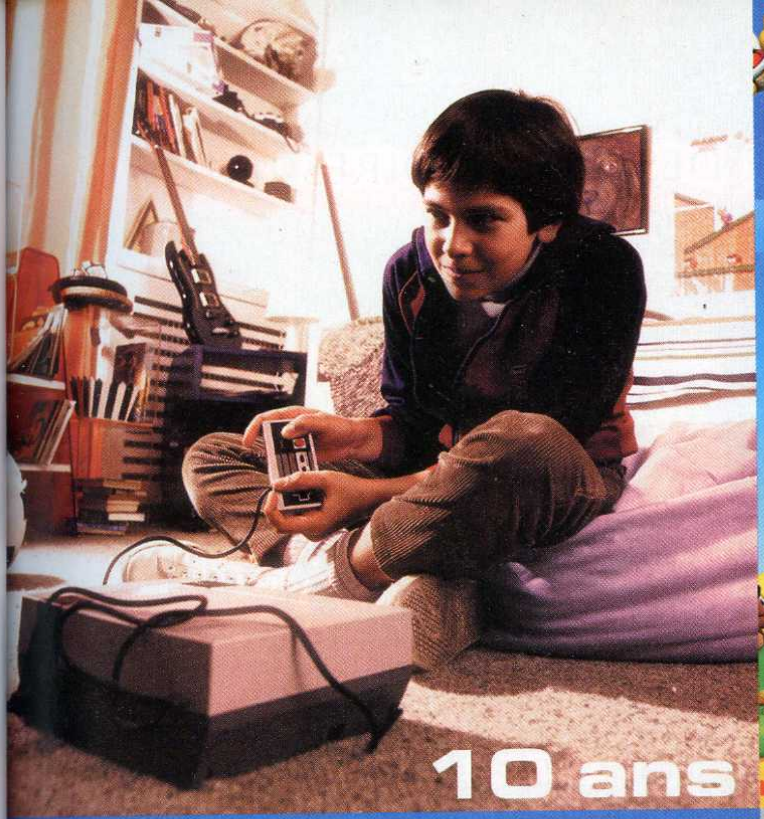
Date de sortie : Fin 2006
Éditeur : Ubi Soft

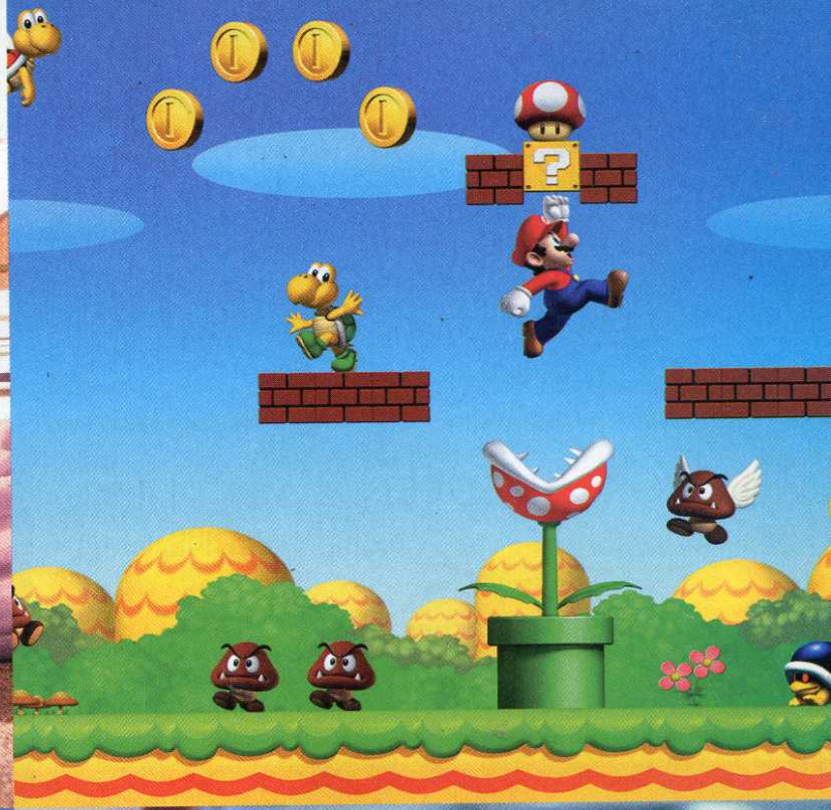
NOS IMPRESSIONS

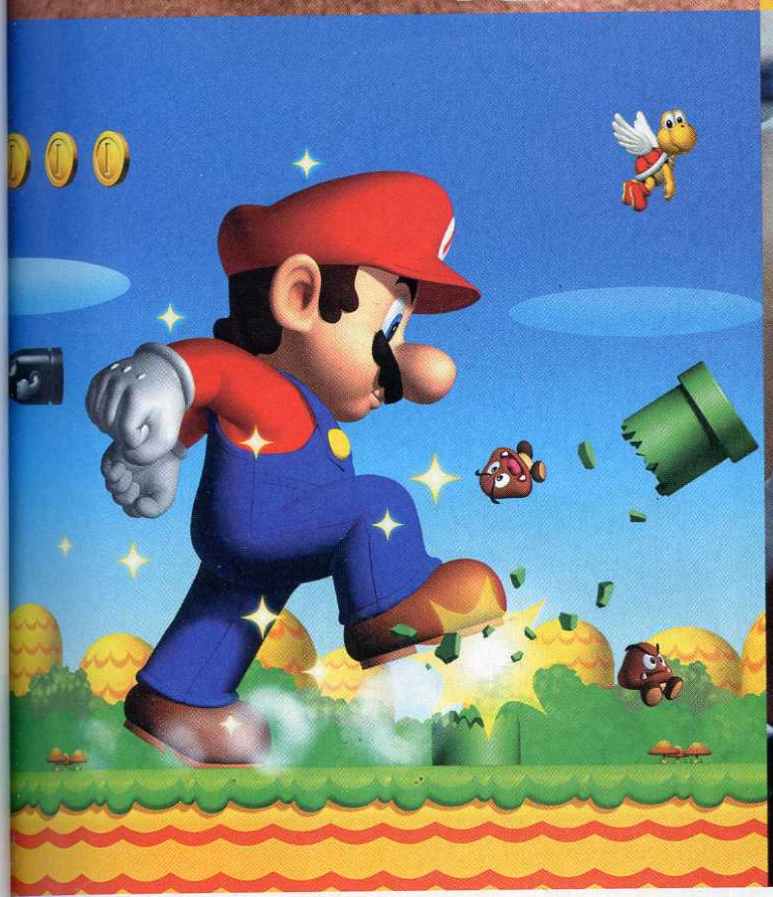
C'est mignon et malin. Les 9-13 ans vont craquer pour toutes les versions. Parents, vous êtes prévenus... faites gaffe à vos portefeuilles !

Comme dans *Nintendogs* ou *Sims 2 : Animaux & Cie,* vous pouvez apprendre des tours à vos animaux (écran issu de la version GBA).

Peu d'informations ont filtré sur la manière de communiquer avec votre animal. Le micro sera-t-il utilisé (écran issu de la version GBA) ?







New SUPER MARIO BROS.™

sur NINTENDO DS™ Lite

3+ www.pegi.info

© 2006 NINTENDO.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

GAME ON

LA RÉFÉRENCE DES ACCÉSSOIRES JEUX VIDÉO

PACK 2 SCREEN 2 STYLETS
compatible NDS Lite™

. 2 Films de protection d'écran
. 2 Stylets

PACK LITE 7 EN 1
compatible NDS Lite™

. 1 Étui de protection
. 2 Stylets
. 1 Chargeur voiture
. 2 Films de protection d'écran
. Écouteurs avec étui de rangement.

EXTREMPACK 16 EN 1
compatible NDS™

. 1 Étui de protection transparent
. Kit Audio 2 écouteurs
. 2 Films de protection d'écran
. 2 Stylets
. 1 Chargeur secteur
. 1 Chargeur voiture
. 1 Batterie
. 6 Boîtes de rangement
. 1 Tournevis

TRANSPARENT CASE
compatible NDS™

. 1 Étui de protection transparent

High Quality Accessories

RETROUVEZ TOUTE NOTRE GAMME SUR WWW.GAMERON.FR

Gameron est une marque de AWG - Accessoires Ware Game - 17 rue Louis Armand - 77330 Ozoir La Ferriere - 01 600 2000 - contact@waregame.com

L'aventure au bout du stylet

Devant le flot de jeux d'aventure annoncé pour la fin d'année ou le début d'année prochaine, nous nous devions de faire le tri. Voici rassemblés, en une dizaine de pages, tout ce que la DS comptera comme monstres du RPG et autres genres assimilés. Vous allez voir qu'il y a du beau monde !

SOMMAIRE

- Children of Mana 32
- Contact 38
- Deep Labyrinth 38
- Dragon Quest Rocket 35
- Final Fantasy III 34
- Harvest Moon 35
- Lunar Knight 39
- Magical Vacation 33
- Pokémon Diamant & Perle 37
- Pokémon Mystérieux Donjon 36
- Pokémon Ranger 36
- Spectrobe 38
- Tales of Tempest 39
- Xenosaga 35
- Zelda: Phantom Hourglass 30

Il suffit de tapoter l'ennemi au stylet pour que Link lui saute dessus.

Ces pierres tombales constituent l'une des nombreuses énigmes rencontrées.

Lancez les bombes dans les tourbillons pour ramener le boss à terre.

THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS

Link au doigt et à l'œil

L'arrivée du prochain *Zelda* sur DS risque de marquer une nouvelle ère dans le domaine de l'action aventure, celle où l'on pointe pour progresser !

C'est un fait avéré : l'architecture unique de notre portable préférée nous a permis à tous de goûter à de nouveaux genres de jeux à la jouabilité atypique. Et comme chacun le sait, il n'y a pas de console Nintendo sans sa version unique des aventures de Link. *Phantom Hourglass* sera donc le premier épisode de la saga sur DS, entièrement jouable au stylet. Vue de dessus, Link suit le tracé de votre pointeur sur l'écran tactile. Existe-il plus instinctif ? On peut vous l'affirmer, la réponse est non !

Nous pensons aussi qu'en termes de sensations, il n'y a pas mieux. Nous avons pu le constater en nous essayant à quatre phases de jeu différentes de *Phantom Hourglass* (exploration en plein air, navigation, découverte d'un donjon, combat avec un boss). L'exploration en plein air permet de prendre ses marques et de voir Link suivre l'endroit

Vu la vitesse de ces corbeaux, il est heureux que les combats soient instinctifs.

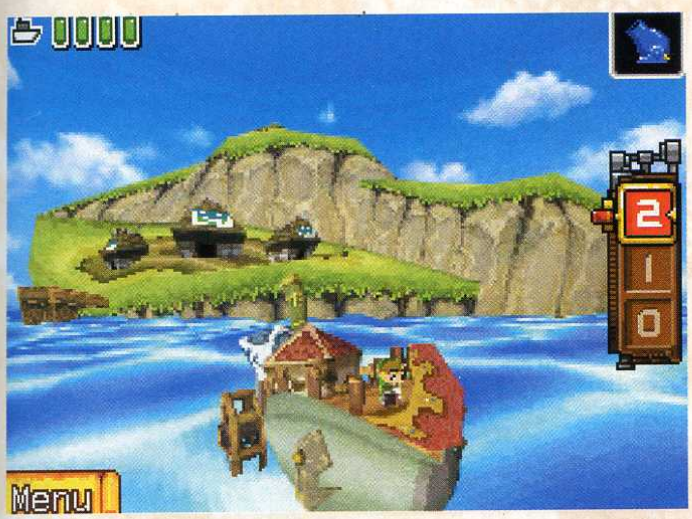
Vous reconnaissez Navi, aux côtés de Link ? Cette petite fée sert de pointeur à votre stylet.

Le joueur a ajouté ses petites annotations personnelles sur la carte.

Zelda sans ses savants casse-tête et ses donjons mal famés ne serait plus *Zelda* !

On devrait pouvoir déplacer la carte sur l'écran tactile pour y apposer ses annotations.

que vous pointez au stylet sur l'écran tactile. Les débuts sont perturbant, mais on s'y fait très vite. Sachez aussi que les combats contre les ennemis se déroulent tout aussi simplement. En tapotant la cible, notre elfe préféré enchaîne les coups d'épée à différents rythmes. Il suffit d'ailleurs de tracer un cercle tout autour de lui pour qu'il entame une attaque circulaire qui touche tous les adversaires. Simplicité et efficacité sont les maîtres mots de ce nouvel épisode. La séquence de jeu en bateau permettait, elle, de goûter à une autre jouabilité. En affichant, via un menu particulier, une carte des océans sur l'écran tactile, on peut tracer le trajet de son navire. Ensuite, on se repose en profitant de la vue sur la mer tandis que le bateau suit automatiquement le chemin que le joueur a indiqué sur la carte. Tout simplement génial. Mais attention, lorsque les choses se gâtent, c'est au stylet que vous défendez votre peau. Il faut alors pointer les vaisseaux pirates pour tirer un boulet de canon sur eux – un peu comme dans un jeu d'arcade. Enfin, le combat contre le boss qui se présente se déroule sur les deux écrans. Le monstre, affiché sur l'écran supérieur, vole dans les airs tout en larguant des bombes à éviter en déplaçant Link sur l'écran inférieur. Vous devez récupérer les bombes et les lancer dans des tornades, qui les renverront à l'envoyeur pour le ramener sur la terre ferme. Link est alors capable de lui asséner de violents coups d'épée. Comme à son habitude, Nintendo propose un *Zelda* original, au concept travaillé mais néanmoins ultra-accessible. Mission accomplie pour ce programme ambitieux. **AYMERIC**



Remarquez que vous pouvez contrôler votre embarcation via les trois boutons de vitesse sur le côté de l'écran.

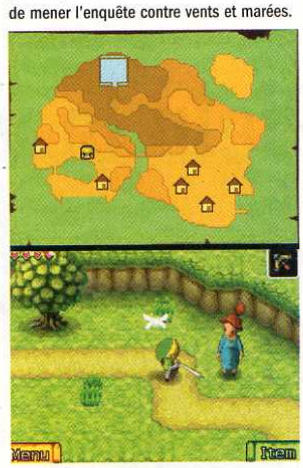
Date de sortie : début 2007
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Intuitif, efficace et très fort en sensations grâce à une jouabilité unique pour un jeu de genre, ce dernier cru promet une aventure pleine de fraîcheur.

LA TOON TOUCH

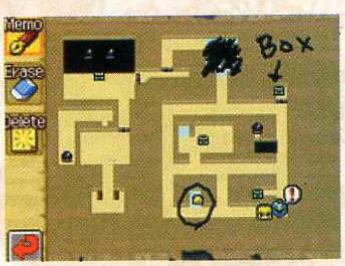
Phantom Hourglass reprend la suite de *The Wind Waker* sorti sur GameCube. Les graphismes sont donc très proches du premier épisode et démontrent que la NDS n'a pas à pâlir de ses capacités en matière de 3D.

Link se retrouvera séparé de ses amis pirates qu'il devra retrouver. À vous de mener l'enquête contre vents et marées.



Les discussions avec les habitants revêtent toujours autant d'importance. Ne négligez pas cette partie « socialisation ».

Le bestiaire du jeu est très proche de celui de *The Wind Waker* sur GC.



Noter les passage spéciaux sur la carte permet de se repérer plus facilement.

Les animations, en plus du graphisme, valent le détour.

Vous ne serez pas trop de trois pour liquider ces ennemis.

CHILDREN OF MANA

Plein la vue

Children of Mana prolonge dignement la série *Secret of Mana*. Son univers coloré et poétique est servi par un graphisme de haut vol.

Il y longtemps, deux jeunes héros armés libérèrent le monde d'Illusia des deux fléaux qui l'engloutissaient : le Chaos et la Tristesse. De ces temps ne perdurent que deux choses : l'Épée sacrée et le gigantesque arbre Mana qui étend ses branches jusqu'aux cieux. L'intrigue de ce nouvel épisode est centrée autour de l'Épée sacrée et de la Déesse de la Mana, apparemment née de l'arbre Mana (sic !). Trois jeunes héros aux personnalités différentes, ayant tous perdus des proches pendant « Le Grand Désastre » (mystère, qu'est-ce donc ?), partent à l'aventure. Comme de coutume dans la série, il est possible de jouer à plusieurs. Nos héros portent trois types d'arme, qui leur attribuent certaines prédispositions ou faiblesses. L'épée se révèle simple mais toujours efficace quand il s'agit de découper du monstre au corps à corps. L'arc est idéal pour les attaques à distance : lorsqu'une flèche est équipée, un viseur apparaît et vire au rouge lorsque votre cible est dans la ligne de mire. Enfin, le fouet télescopique multifonction sert aussi bien d'arme de combat rapproché que de grappin. On va bien s'amuser ! **CLEM**

Date de sortie : 30 oct. 2006 (U.S.A.)
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Un univers chatoyant et onirique comme on aimerait en voir plus souvent. Un grand bravo aux graphistes qui nous ont pondu cette petite merveille visuelle !

L'esthétique des différents univers est soignée.

Espérons que les subtilités de langage soient bien traduites dans la VF.

LIMITE BREAK

Le jeu inclut un système de limite dont la barre monte chaque fois que vous frappez un ennemi. La jauge pleine déchaîne le pouvoir spécial de chaque arme : l'attaque spéciale de l'arc est une volée de flèches et celle du fouet, un enchaînement démoniaque qui touche tous les ennemis à portée, etc.

Les furies sont généralement accompagnées d'effets spéciaux de qualité.

Sous ses faux airs de *Mana, M. V.* propose une aventure et un système de jeu bien à lui.

Montrez de quel bois vous vous chauffez !

Il fallait bien deux écrans pour ce bestiau !

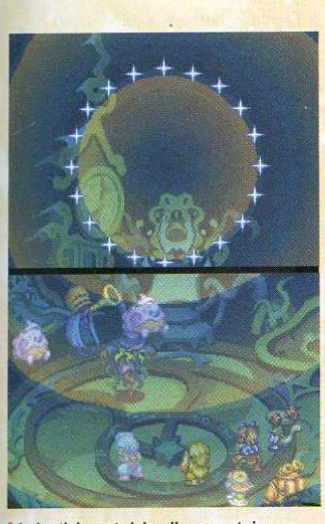
MAGICAL VACATION

Sous une bonne étoile

Grâce à cet épisode original, certains créateurs de la mythique série des *Secret of Mana* renouent enfin avec le RPG à la sauce multiplayer. Au menu : design onirique et monde enchanteur…

Si le dernier épisode en date de la série des *Secret of Mana* (*Sword of Mana* sur GBA) ne proposait pas de mode Coopération entre joueurs, ce sera différent pour ce *Magical Vacation* qui, bien qu'il ne fasse pas partie de la licence, est le résultat du travail de plusieurs de ses créateurs. Ne vous laissez toutefois pas abuser par le titre du jeu : l'aventure ne ressemblera vraiment pas à des « vacances magiques »… De jeunes apprentis magiciens, vivant dans un monde luxuriant et accueillant, se retrouvent précipités dans un univers parallèle qui n'a rien d'un jardin d'enfants. Ils sont à la recherche d'un mentor mystérieusement disparu. Mais pas de panique, vos magiciens ont la particularité d'être tous né sous le signe d'une bonne étoile spécifique et cela leur sera d'un grand secours sur les différentes planètes qu'ils devront traverser. En effet, si vous évoluez sur une planète se trouvant sous l'influence de la bonne étoile d'un de vos compagnons, ses pouvoirs peuvent décupler. Toute la subtilité sera de bien gérer vos périples en fonction de vos compagnons. Le jeu, jouable en Multi, mettra également en avant la coopération entre joueurs : il faudra communiquer pour profiter au mieux des faiblesses de vos adversaires et pour mettre en place des combos démoniaques. Avec ses graphismes alléchants, son système de jeu original, sa durée de vie estimée à plus de 20 heures et son incomparable scénario, cette suite de *Magical Vacation GBA* devrait laisser des traces ! **CLEM**

Tous les graphismes sont dessinés à la main.



Le bestiaire est riche d'une centaine de monstres différents.

SYSTÈME DE COMBAT

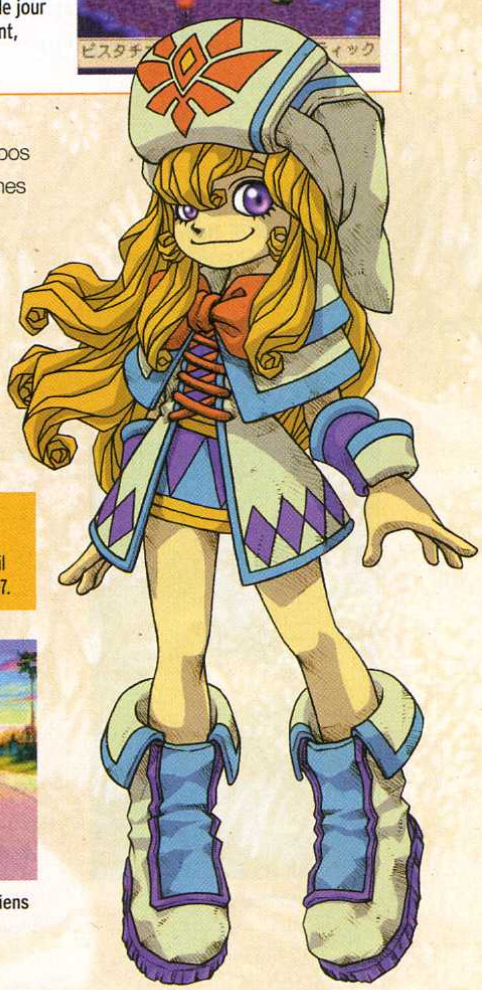
Si le système de combat au tour par tour est on ne peut plus classique, la gestion au stylet et le cycle jour/nuit vont considérablement rafraîchir la donne. En effet, un long combat commencé de jour peut complètement, votre étoile aidant, se voir modifier la nuit venue !

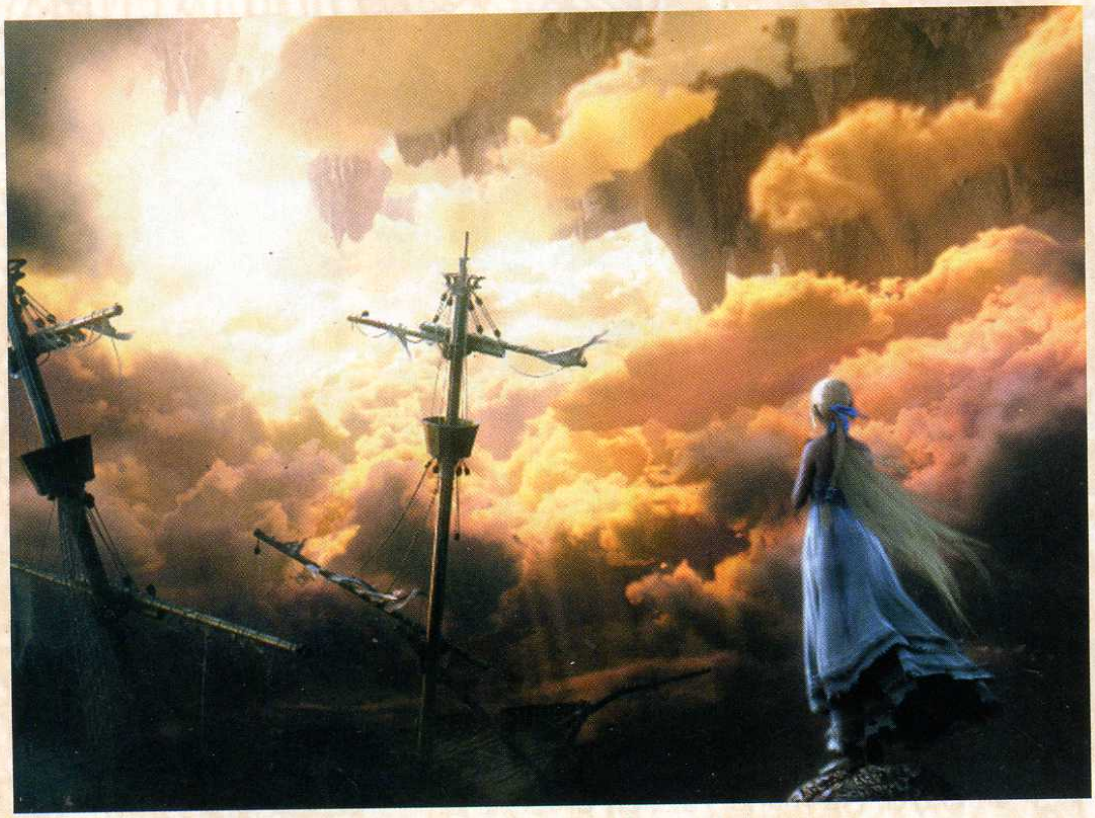
Date de sortie : fin oct. (U.S.A.)
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Toujours pas de date de sortie pour la France, mais devant la qualité générale de l'ensemble, il serait étonnant de ne pas le voir arriver en 2007.

Le monde d'origine des jeunes magiciens est paré d'une ambiance chatoyante.





Vous dirigez le personnage au stylet d'un bout à l'autre du jeu.

FINAL FANTASY III

Renaissance d'un mythe

Attendue avec impatience par tous les fans de RPG, l'adaptation de cet épisode regorge d'innovations bienheureuses qui lui insufflent une nouvelle jeunesse.

LA FOIRE AUX MÉTIERS

On retrouve dans *FF 3* le système des métiers de *FF 5*. Chaque personnage choisit un métier de base parmi six (guerrier, mage blanc...). Ensuite, d'autres se débloquent – dont le mythique Dragoon –, jusqu'à une vingtaine, chacun fournissant des compétences différentes.

Le choix du métier ne peut être modifié.

C'est fait ! Avec *FF 3* qui déboule en France début 2007 sur DS, tous les *Final Fantasy* auront connu au moins une sortie occidentale. C'est donc avec un grand bonheur que tous les fans vont pouvoir jouer à cette nouvelle version, enrichie d'innovations techniques. En effet, les attributs de la DS sont tous exploités, ce qui donne un gameplay novateur, simple mais efficace. Tout d'abord, les graphismes tout en 3D font complètement oublier ceux de 1990 sur Famicom, tout en se rapprochant très près de ceux de *FF 7* en ce qui concerne les personnages et le design général. Ensuite, le stylet, omniprésent, vous permet de diriger vos personnages et de leur donner les commandes de combat de façon très simple ; cependant, la possibilité de se diriger à l'ancienne, aux boutons et à la croix, reste présente. Autre surprise : vous ne commencez qu'avec un seul personnage, Lumeth, et découvrez vos compagnons au cours de votre périple (comme dans tous les *FF* depuis *FF 4* sur Super Nintendo) ; alors qu'à l'origine, vous aviez quatre personnages génériques que vous nommiez à votre convenance au début du jeu. Enfin, un mode wi-fi est présent. Mais ne vous attendez pas à jouer avec ou contre vos amis (et c'est dommage !) : il sert juste à envoyer des mails grâce à des codes amis. Ce qui peut quand même s'avérer utile quand on a besoin de se débloquer. **WONDER**

Certaines rencontres ne seront pas de tout repos.

Les Chocobos seront évidemment de la partie !

Date de sortie : 14 novembre (U.S.A.)
Éditeur : Square Enix

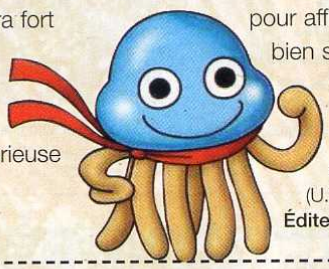
NOS IMPRESSIONS

Un épisode d'une richesse hallucinante, tant dans sa réalisation que dans son contenu. Assurément le RPG de 2007.

DRAGON QUEST HEROES : ROCKET SLIME

Une goutte de plaisir

Seconde grande série de RPG au Japon, les *Dragon Quest* n'ont guère eu l'honneur d'une sortie dans nos contrées. L'arrivée de cet épisode pourrait donc bien changer les choses. Cela dit, ce *Rocket Slime* est assez particulier. En effet, vous y tenez le rôle d'une goutte de gelée (le premier monstre que l'on affronte dans quasiment tous les épisodes de la série). Cette goutte aura fort à faire pour contrecarrer les plans du Plob, une mystérieuse organisation qui a enlevé tous les congénères de Rocket. Pour l'aider à les retrouver, Rocket détient quelques pouvoirs extraordinaires : il peut s'étirer, foncer sur un ennemi, flotter ou encore porter des objets ou des ennemis sur sa tête. Le cadre RPG est garanti par une sorte de tank à disposition de Rocket, à customiser avec les divers objets et pouvoirs récoltés durant la quête. Vous pourrez ensuite utiliser ce tank pour affronter les boss, bien sûr, mais aussi vos amis en wi-fi.



Date de sortie : septembre 2006 (U.S.A.)
Éditeur : SquareEnix

Le côté construction des combats de tanks géants leur confère un aspect stratégique.

Ça ressemble à quoi, un slime mort ? Vous n'allez pas tarder à le savoir.

NOS IMPRESSIONS

Un jeu à l'abord sympathique, qui s'adressera plus aux enfants qu'aux adultes. Ces derniers s'y plongeront néanmoins avec plaisir.

XENOSAGA 1 & 2

Ainsi parlait la DS

Xenosaga 1 & 2 n'est pas vraiment un jeu original, mais tout simplement une compilation des deux premiers épisodes. En outre, il est censé faire le lien avec l'épisode 3 à venir, le bien-nommé *Also Spracht Zarathoustra*. Une bonne idée pour ceux qui n'ont pas pu s'essayer aux versions console de ces deux jeux, mais qui ont malgré tout envie de découvrir cette histoire cosmogonique. L'ambitieux scénario, dense et complexe, s'inspire évidemment de Nietschze, mais aussi de la religion – particulièrement de la Kabbale. Malheureusement, on sait d'ores et déjà que les parties donjons ont été fortement réduites, le blabla devrait donc être outrageusement omniprésent. Un nouveau livre intéractif ? Réponse début 2007 en France ?

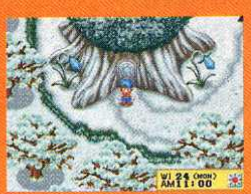
Les combos sont basés sur le boost.

Date de sortie : dispo au Japon, NC pour l'Europe
Éditeur : Atlus

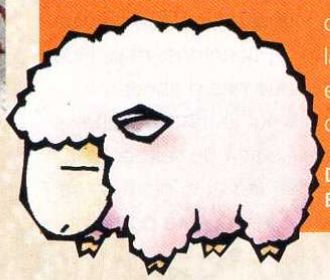
HARVEST MOON DS

Vive l'agriculture

Le cycle des saisons est primordial. Soyez vigilant !



Combats omniprésents, à la différence des versions GBA et GC.



Simulation de ferme mâtinée d'aventure, la série des *Harvest Moon* connaît son petit succès d'estime, surtout depuis l'arrivée de la version GBA qui l'a faite connaître auprès des Français. DS oblige, le stylet est à l'honneur, et grâce à lui, vos actions sont directes et instinctives. Vous intervenez constamment à l'aide du génial instrument : pour tondre un mouton, traire une vache, flatter un chien ou un cheval, sarcler le potager, etc. En revanche, les déplacements sont réalisés, eux, à la croix traditionnelle. En ce qui concerne l'aventure, elle reste dans la tradition des jeux GBA, mais elle est métissée d'une touche de combats.

Date de sortie : 4e trimestre 2006
Éditeur : Natsume

POKÉMON RANGER

Sauvez-les tous !

Cette action RPG nous montre une autre facette du monde des Pokémon. Cette fois, ni Pokéball, ni combats acharnés avec d'autres champions. Vous incarnez un Pokémon Ranger, c'est-à-dire un protecteur de la nature dédié, par exemple, à utiliser un Pokémon d'eau pour éteindre un feu de forêt. Mais comment l'attraper ? Tout est basé sur votre habileté au stylet. Le Ranger utilise un lasso, et vous, joueur, devrez faire plusieurs fois le tour de la créature avec le stylet pour l'attraper. À noter que *Pokémon Ranger* fait partie d'un trinôme comprenant le duo *Diamant et Perle* ; les réunir débloque certains bonus – pour l'instant encore inconnus. **CLEM**

Date de sortie : 30 oct. 2006 (U.S.A.)
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Un scénario bateau certes, mais un système de jeu bien pensé et original. Ne vous laissez pas prendre par son apparence facile : certains Pokémon sont rusés et rapides.

Certains Pokémon, aux pouvoirs dévastateurs, n'hésitent pas à attaquer votre lasso.

POKÉMON DIAMANT ET PERLE

En ligne et sur la Wii

La suite de l'une des séries les plus lucratives de l'histoire du jeu vidéo arrive sous peu !

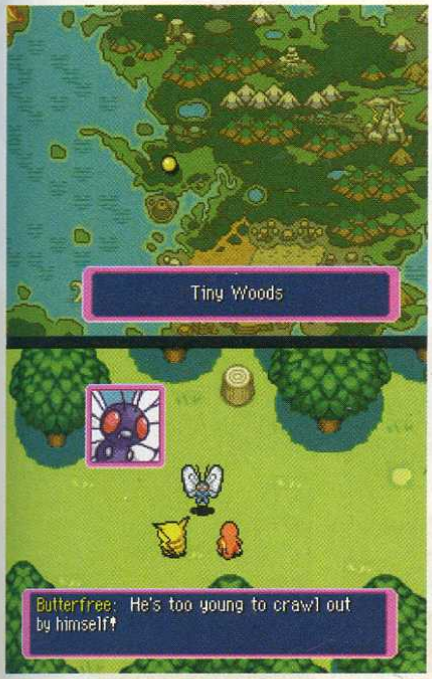
Le « vrai » nouveau *Pokémon* arrive dans les six mois sur votre DS favorite ! Après avoir fait le bonheur des possesseurs de GBA avec d'excellents épisodes tels que *Pokémon Rubis et Saphir* ou encore la compilation démente *Rouge feu et Vert feuille*, les épisodes pour DS prennent un joli goût nextgen grâce à l'arrivée imminente de la Wii. Nintendo a donc pensé à doter son nouveau duo de RPG sauce Pokémon d'un mode Online riche à souhait avec, en tête de liste, la possibilité de connecter la DS à la Wii par le biais de la liaison sans fil. Bien que nous manquions encore d'informations sur ce sujet, il semble que le joueur puisse transférer ses petits Pokémon 2D sur sa Wii, histoire de les voir grandir et évoluer en 3D ! S'agira-t-il d'un mode d'entraînement, d'échange entre joueurs, les deux ou plus encore ? Patientons, mais l'idée ne manque pas d'attrait. Toujours sur le mode Online, puisqu'il s'agit de l'aspect le plus novateur et original de ce binôme : les joueurs pourront utiliser le mode wi-fi pour échanger leurs Pokémon ou jouer ensemble. Et, autre nouveauté de taille, le micro sera utilisé afin de pouvoir communiquer avec d'autres aventuriers en cours de combat. Surprise ou déception début 2007 en France. **CLEM**

Certains Pokémon ne pourront être trouvés qu'à certaines heures précises.

Date de sortie : 30 sept. 2006 (Japon.)
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS
Si les informations restent encore très succinctes sur le jeu, il y a gros à parier que ce nouveau cru nous entraîne à nouveau dans une aventure haute en couleurs.

Diamant et Perle inclut un cycle diurne/nocturne, avec l'heure toujours disponible.



Le stylet permet d'interagir en direct sur la carte.

Voilà à quoi ressemble le quartier général de votre équipe.

Discutez avec les autres Pokémon pour glaner des infos.

POKÉMON DONJON MYSTÈRE

Dans la peau d'un Pokémon

Finis les Pokéball, les Pokedex, et même les humains. Cette fois, vous allez jouer des Pokémon, des vrais, des durs, pour sauver votre monde en danger. Pika !

Équipe de secours bleue pour la DS et *Équipe de secours bleue* pour la GBA : deux jeux semblables pour incarner un Pokémon, et non plus un humain ! Le héros, autrefois humain, se réveille en pleine forêt changé en… Pokémon. Il peut communiquer avec tous les Pokémon qu'il rencontre, et pourra même en recruter dans sa future équipe de sauveur du monde. Car, vous l'aurez deviné, celui-ci va mal, secoué qu'il est par des cataclysmes d'origine inconnue. Contrairement à tous les autres opus de la série, l'humain ne tient pas une place prépondérante ; il est même carrément absent. En outre, les Pokémon évoluent librement dans le décor et n'ont apparemment jamais entendu parler des Pokéball. Un changement surprenant mais bienvenu. Au début du jeu, un « test de personnalité » déterminera quel Pokémon vous incarnerez. Choisissez ensuite un partenaire (Salamèche, Pikachu, etc.), et vous voilà parti à l'aventure. *Donjon mystère* propose des missions diverses et variées qui ont toutefois un but commun : sauver les Pokémon en danger et restaurer la tranquillité dans le monde, tout en découvrant pourquoi vous avez été changé en Pokémon. Les donjons sont générés de façon aléatoire, ce qui évite tout risque de redite ; le système de combat reste en tour par tour, empruntant quelque peu à plusieurs épisodes précédents, et chaque Pokémon peut apprendre quatre compétences spéciales. Pour la première fois, la liaison s'effectuera (pour obtenir ou échanger des Pokémon) entre la DS et la GBA ! **CLEM**

Date de sortie : 10 novembre 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Donjon mystère plonge le joueur dans un monde totalement inédit, dans lequel toute relation maître/Pokémon est absente. Original et rafraîchissant, ce jeu assure un regain à la série.

Pikachu et Salamèche sont sur une falaise. Pikachu tombe de haut, qui est-ce qui reste ?

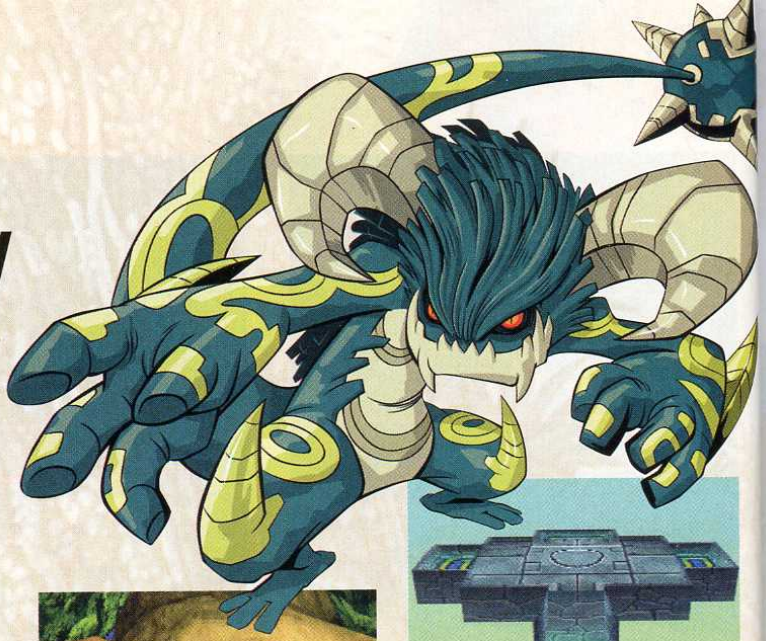
MODE ONLINE

Classique : les joueurs pourront échanger des items par le biais du mode sans fil. Beaucoup moins classique : un joueur DS ne parvenant pas à terminer un donjon pourra inviter une équipe rouge, autrement dit un joueur GBA, à le terminer à sa place, en lui confiant un code spécial !

En difficulté dans un donjon ? Appelez vite *l'Équipe de secours rouge* à la rescousse !

SPECTROBES

Le Pokémon de Disney



Les Spectrobes, késako ? Ce sont de petites créatures préhistoriques dotées de pouvoirs magiques exceptionnels. Dans ce jeu d'action/RPG, vous devez d'abord récupérer les Spectrobes en creusant à même la roche. Eh oui, ces petits malins n'ont rien trouvé de mieux que de s'endormir dans des poches de minerai, il y a des millénaires. Bien sûr, l'opération s'effectue au stylet. Le succès vous permet d'entraîner et d'élever votre nouvel ami. Ensuite, il vous donnera un coup de main pour combattre une organisation galactique qui veut placer cette partie de l'univers sous son hégémonie. Avec plus de cinq cents créatures, vous aurez de quoi affronter vos amis dans les duels effrénés du mode Multijoueur. Un Pokémon sauce Disney assez prometteur, qui pourrait bien créer la surprise en fin d'année.

Les combats s'annoncent très dynamiques.

Date de sortie : 4e trimestre 2006
Éditeur : Disney Interactive

NOS IMPRESSIONS

Si le concept n'a rien d'original (merci, *Pokémon...*), la réalisation et le scénario parviennent à offrir un bon palliatif à la série phare de Nintendo.

DEEP LABYRINTH

Par les yeux du héros

Deep Labyrinth s'annonce peut-être comme le RPG le plus original de la DS. Scénarisé par Masato Katou – à qui l'on doit entre autres *Chrono Trigger* sur Super Nes –, il nous propose de guider son jeune héros dans un environnement tout en 3D. L'originalité, c'est que vous voyez par les yeux du héros et que vous bénéficiez ainsi de beaucoup plus d'immersion dans le jeu. Cet aspect, présent dans de nombreux jeux PC, constitue une innovation sur DS. Autre point fort de *Deep Labyrinth* : tous les déplacements, les coups d'épée et la magie, s'effectuent via le stylet. À un niveau tel qu'il faut réaliser, sur l'écran tactile, des arabesques pour lancer des sorts, une ligne horizontale pour un coup d'estoc, une ligne verticale pour un coup de pointe. Il sera même possible de « locker » son coup pour faire mouche à chaque coup ! Si la maniabilité et la jouabilité sont au rendez-vous, si le scénario joue la carte de la qualité et si ennemis et monstres sont nombreux et horribles à souhait, alors ce jeu risque fort de devenir l'un des RPG cultes de la console. Tant mieux !

Date de sortie : 9 novembre 2006
Éditeur : Atlus

CONTACT

Restez en ligne

Le Professeur n'a vraiment pas de chance. Son engin spatial s'écrase sur une planète inconnue et les composants principaux de son vaisseau se retrouvent éparpillés sur la planète... Non, ce n'est pas le scénario de *Pikmin DS*, mais celui de *Contact*. Pourquoi ce titre, direz-vous ? Parce que ce cher Professeur entre en contact avec un brave jeune homme du coin, lequel partira à la recherche des composants. De plus, ils restent en contact permanent, le Professeur fournissant régulièrement de précieux conseils à son élève. D'autres activités vous sont aussi proposées : vous pourrez entraîner des animaux, jouer à des mini-jeux et avoir de nombreuses autres activités durant cette longue quête qui vous fera voir bien du pays. Totalement original et décalé, on attend avec impatience une date de sortie précise pour la France.

Le Professeur s'énerve quand rien ne va comme il le souhaite.

Scénario et graphisme décalés : Contact sait étonner !

Date de sortie : 4e trimestre 2006
Éditeur : Rising Star

TALES OF THE TEMPEST

Avis de tempête

Namco se décide enfin à s'intéresser à la DS… à la bonne heure ! Caius Qualls, notre héros, est un jeune garçon de quinze ans qui vit tranquillement avec son père adoptif sur le territoire d'Allewallah. Une existence paisible, jusqu'au jour où les deux personnages se font attaquer par une mystérieuse bête et sont ensuite bannis du village. Charmant ! Caius décide de partir à la recherche de ses origines à travers le monde. Et il s'avère que ce dernier, tout en 3D, est du style mignon. Mutsumi Inomata reprend en outre le poste de *character designer*, après *Tales of Rebirth*, *Eternia* et *Destiny*. On en sait peu sur le système de combat, mais on peut déjà affirmer que le stylet sera largement utilisé, ce qui devrait bien changer les amateurs de cette série et de son fameux système à l'horizontale. Un mode Multijoueur devrait exister, mais nous n'en savons pas plus pour l'instant.

Les personnages semblent être dessinés à la façon du cell shading.

Les effets spéciaux liés aux sortilèges ne manquent pas d'allure.

Date de sortie :
26 octobre 2006 (Japon)
Éditeur : Namco

NOS IMPRESSIONS
Ce premier épisode de la série sur DS bouscule nos habitudes : tout est en 3D et le stylet devrait rehausser le tout. Du moins, on l'espère.

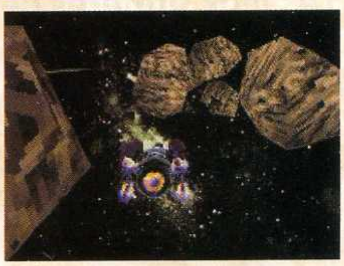
LUNAR KNIGHTS

Toujours dans la lune

En habitué de l'innovation, Konami s'illustre une fois de plus avec ce titre enthousiasmant.

Même si ce n'est pas une suite officielle, *Lunar Knights* descend en droite ligne de *Boktai*, de la Game Boy Advance, dont vous retrouvez les graphismes et l'ambiance toute particulière. Vous savez, ces jeux où un capteur solaire conditionnait la puissance des attaques du personnage ? Mais, DS oblige, de nombreuses nouveautés sont proposées. D'une part, vous avez le capteur en moins, mais l'écran et le stylet en plus. D'autre part, vous jouez deux héros, l'un dédié au soleil, l'autre à la nuit. Le jeu gérant les alternances de jour et de nuit, vous devez changer régulièrement de personnage pour poursuivre l'aventure. Ensuite, les attaques magiques se font pour la plupart au stylet, de façon simple et efficace. Et il y en a même qui se déclenchent en soufflant dans le micro de la DS ! Enfin, lors des phases spatiales 3D, vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau dirigé au stylet. Étrange, mais somme toute logique dans cet univers de SF.

Les attaques magiques au stylet sont aisées : des cercles, des petits traits, etc.



Date de sortie : 1er trimestre 2007
Éditeur : Konami

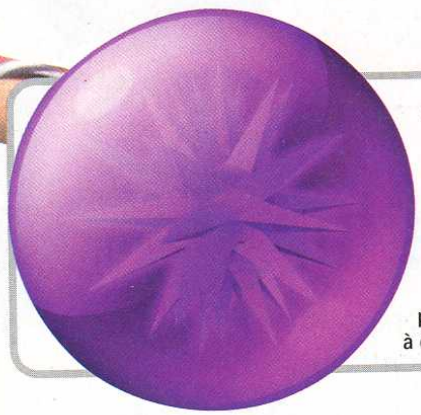
NOS IMPRESSIONS
Un hit en puissance, dont l'originalité du système de magie fait tout le charme. On espère qu'un mode Multijoueur sera aussi présent.

Travailler, c'est trop dur ?

La rentrée sera sous le signe de la réflexion pour tout le monde ! Mettez en place les plus fines stratégies pour terrasser vos adversaires dans *Age of Empires II*. Révisez votre anglais avec les dictées d'*English Training*. Apprenez à organiser, dans *Actionloop*, un flot de boules de couleur pour les faire disparaître en combos dévastateurs. En plus de devoir reprendre la route du travail scolaire ou professionnel, vous allez en baver aussi sur votre chère DS. C'est fini, les vacances, au boulot ! Mais rassurez-vous, travailler peut aussi se révéler amusant…

SCURGE HIVE

Habile mélange d'action, de réflexion et de plates-formes ce jeu sorti de nulle part, devrait faire couler beaucoup d'encre. 「50」

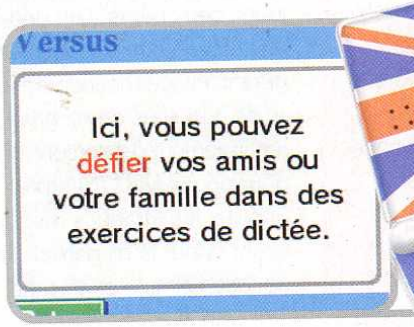


ACTIONLOOP

Des boules, des boules, des boules partout… Serez-vous assez tenace et malin pour les faire toute disparaître ? Dans tous les cas, préparez-vous à en rêver la nuit ! 「59」

MONSTER HOUSE

Si le film éponyme ne marquera pas l'histoire de l'animation, l'adaptation sur DS arrivera-t-elle à relever le niveau ? Voici le verdict définitif et sans concession… 「60」



ENGLISH TRAINING

Révisez votre anglais sans (trop) stresser ?… Pour une fois, voici une excellente raison de jouer à un jeu vidéo au lieu de faire vos devoirs. 「60」

Les jeux préférés de la rédaction

Clem

ENGLISH TRAINING

« Trop facile pour moi, je maîtrise tellement bien l'anglais que parfois je me fais peur ! La phrase précédente aussi fait peur… mais ça reste une bonne occasion de se la jouer. Plus sérieusement, ce jeu-logiciel devrait être utilisé par tout le monde ! »

Zimri-Lim

42 JEUX INDÉMODABLES

« Un titre sans doute pas très sexy, mais qui rassemble une extraordinaire variété de styles de jeux, tous taillés pour le Multijoueur. Et cette tonne de fun avec une seule petite cartouche, s'il vous plaît… »

Stone

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

« Ce jeu de stratégie dégage un tel pouvoir hypnotique qu'on lui pardonne volontiers ses quelques défauts mineurs. Aucun jeu, tous styles confondus, ne m'a autant scotché à la DS depuis Advance Wars DS. *»*

Les notes de la rédaction

Sans commentaires	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen… Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

44

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF…

Un épisode qui fera de l'ombre à l'indétronnable *Advance Wars DS*.

Les tests DS

42 Jeux indémodables	48
Actionloop	59
Age of Empires II : The Age of Kings	44
American Dragon	54
Cars	52
English Training	60
Monster House	62
Pirates des Caraïbes : le secret…	56
Scurge Hive	50
Tamagotchi Connexion Corner Shop	58

TOUJOURS SUR DS 64

Tous les jeux testés dans nos pages depuis le tout premier numéro.

Aymeric

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

« Grand amateur de jeux de stratégie, j'attendais cet Age *avec impatience. Eh bien, je ne suis pas déçu. Scénario historique très complet, réalisation appréciable et durée de vie au top. Laissez vous embarquer ! »*

Spy

MARIO SLAM BASKETBALL

« Oui, il n'est pas en test, mais je n'ai joué qu'à ça ce mois-ci ! Honnêtement, je parie qu'à sa sortie le 10 novembre en France, vous n'allez plus le lâcher. Bon allez, je vais me mettre dans le moule quand même : foncez sur Age of Empires II ! »

Leflou

42 JEUX INDÉMODABLES

« Un nom à coucher dehors, mais comment résister aux fléchettes, bowling, billard et autres jeux de cartes ou de mahjong ? Presque le jeu parfait pour la rentrée, des parties courtes et beaucoup de jeux. »

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

C'EST UNE PERLE DE LA STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR QUI FAIT SES PREMIERS PAS SUR DS. *AGE OF EMPIRES* VA TENTER DE DÉBOULONNER *ADVANCE WARS* DE SON PIÉDESTAL.

PLUS
- IA solide
- Aspect tactique
- Durée de vie

MOINS
- Imprécision du stylet
- Plantage du jeu (rare)
- Musiques soporifiques

Age of Empires est sans doute l'une des meilleures références de la stratégie en temps réel sur PC. Mais adapter un tel jeu sur le double écran est un pari impossible, à moins de concéder quelques sacrifices au niveau du gameplay. Backbone Entertainment a donc été contraint de renoncer au temps réel pour privilégier un gameplay au tour par tour.

Que les puristes se rassurent, ce changement majeur ne met absolument pas en péril l'esprit du jeu. Certains avancent même que l'arrivée du tour par tour constitue un véritable plus. Du coup, *Age of Empires* se rapproche de son rival *Civilization*. Le jeu de Majesco consiste donc à faire évoluer une civilisation de la fin de l'Antiquité jusqu'à la Renaissance. Cette

Les paysans sont chargés de la construction des infrastructures des villes et de leurs fortifications.

Les forêts ou les montagnes offrent un bonus en défense et un malus au potentiel de mouvement.

L'érection d'une merveille architecturale ne confère malheureusement pas d'avantage significatif.

Construisez des forteresses pour défendre des points stratégiques comme les ponts.

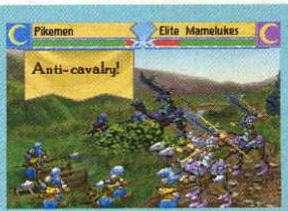
évolution passe donc par une phase de recherche technologique qui commence par le métier à tisser, le travail du cuir, etc. Mais le jeu ne s'attarde pas sur cette période puisque après seulement quelques tours de jeu, nous passons au deuxième âge qui voit l'arrivée de nouvelles connaissances comme la forge, la charrue, etc. Viennent ensuite les troisième et quatrième âges qui débouchent sur toutes sortes d'améliorations dans les domaines militaire, architectural et religieux. La recherche est une chose, encore faut-il que votre civilisation survive dans ce monde de brutes.

BÂTISSEZ UN ROYAUME

Le développement de votre royaume passe également par l'exploitation des ressources agricoles et minières. Les paysans ont pour tâche de construire mines et moulins, et d'assurer la culture des champs. Ces deux uniques ressources symbolisent la nourriture d'une part, et le commerce et les matières premières d'autre part. C'est ici que réside la grande différence avec la plupart des jeux de stratégie, qui exigent de spécialiser la main d'œuvre dans les différents types d'exploitation (minerais, pierre, bois, chasse, culture…). En parallèle avec l'exploitation des ressources et la recherche technologique, il est nécessaire de bâtir une ville et de lui adjoindre jusqu'à quatre bâtiments. Ceux-ci génèrent soit des bonus dans divers domaines (bonus défensif par exemple), soit la possibilité de recruter des unités militaires. En effet, il faut garder à l'esprit que la finalité d'*Age of Empires* réside dans la guerre contre ses voisins. Si certains jeux de stratégie (comme *Civilization*) autorisent un comportement attentiste et pacifiste, ce n'est pas le cas ici. Le jeu propose cinq campagnes, constituées de cinq ou sept scénarios et basées sur des faits historiques militaires importants de l'histoire. La première campagne est un didacticiel auquel vous devrez

LES FORCES EN PRÉSENCE

Dans *Age of Empires*, on recense quatre types d'unités militaires : les fantassins, les archers, la cavalerie et les engins de siège. La seule unité civile est constituée de paysans qui font office d'ingénieurs, de mineurs et d'agriculteurs. Chaque unité a un avantage sur au moins une unité ennemie.

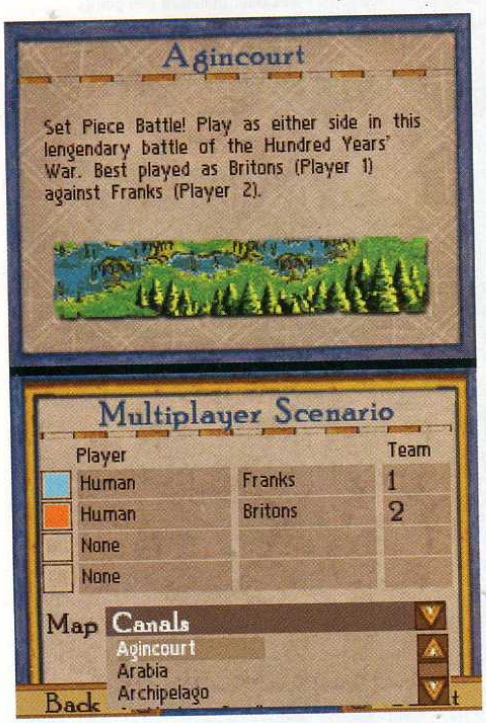


Seuls les fantassins piquiers tiennent tête à la cavalerie.

absolument vous plier, surtout si vous avez déjà joué aux versions conventionnelles d'*Age of Empires*. Car le passage au tour par tour change radicalement la façon d'appréhender le jeu. Lors de la campagne mettant en scène l'épopée de Jeanne d'Arc, vous êtes secondé par Jean de Metz, votre mentor. Suivez attentivement ses directives et, au terme de cette première campagne sans grande difficulté, vous maîtriserez parfaitement toutes les ficelles du jeu. Viennent ensuite les campagnes de Minamoto dans le Japon féodal, de Gengis Khan et sa conquête de l'Occident, des croisades du point de vue de Saladin et enfin, celle du Roi Richard Cœur de Lion depuis l'accession au trône d'Angleterre jusqu'à la prise de Jérusalem. Toutes ses campagnes constituent le mode Solo et vous devrez faire face à une Intelligence Artificielle redoutable. Chaque scénario vous donne un objectif à atteindre pour gagner. Mais le plus souvent, la condition de victoire s'accompagne de multiples objectifs secondaires optionnels qui déterminent votre score final et compliquent sensiblement le scénario. C'est bien vu, car cela permet de choisir soi-même le niveau de difficulté et de l'ajuster en fonction des événements. Ainsi, si un objectif secondaire vous paraît insurmontable, vous pourrez y renoncer sans être confronté à la frustration de recommencer le scénario.

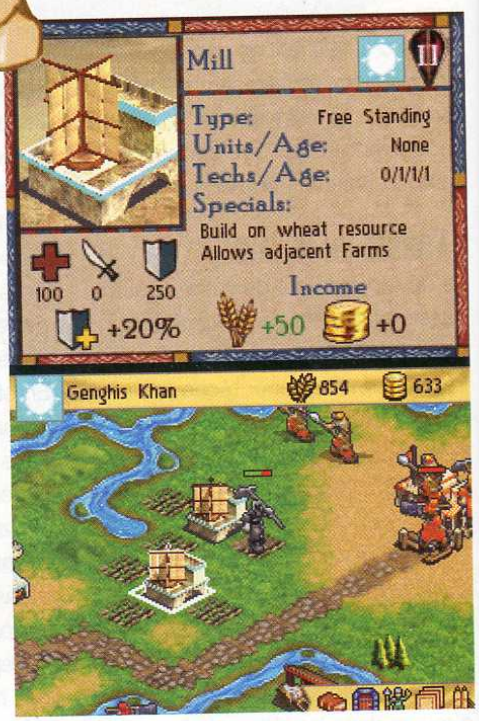
RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

Les avancées technologiques sont souvent la clé de la victoire. Ces recherches ne prennent qu'un tour, mais nécessitent un investissement financier conséquent.

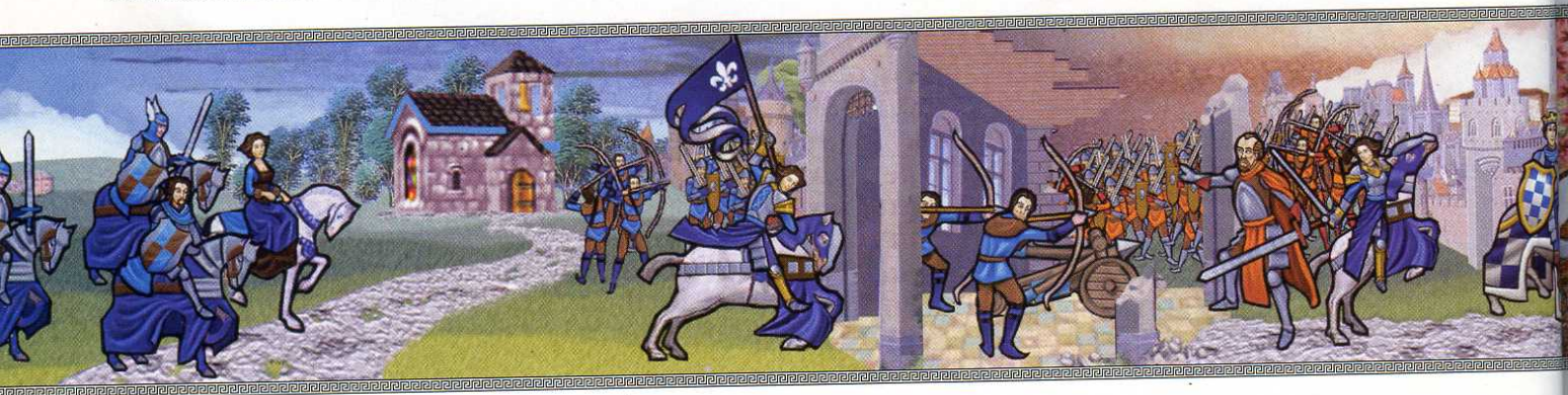


Le Multijoueur est accessible avec une seule console à faire tourner entre les participants.

Grâce aux points de victoire, vous pouvez acquérir des unités et des scénarios bonus pour le Multijoueur.



Les mines, les moulins et les champs adjacents constituent le nerf de la guerre.



RÉÉCRIVEZ L'HISTOIRE

Age of Empires propose cinq campagnes de cinq ou sept scénarios chacune. La première fait office de didacticiel et retrace l'épopée de Jeanne d'Arc. À vos côtés, Jean de Metz a pour rôle de vous aider à maîtriser tous les aspects du jeu. La seconde campagne met en scène une guerre de clans dans le Japon médiéval. Ensuite, vous pourrez vous lancer dans les grandes conquêtes mongoles sous la houlette de Gengis Khan. La quatrième campagne a pour cadre les croisades du Proche-Orient vues du côté de Saladin. Vient enfin la campagne de Richard Cœur de Lion. Celle-ci est divisée en deux phases, d'abord la jeunesse du futur roi d'Angleterre, suivie de ses exploits en Terre sainte. Toutes ces campagnes reposent sur des faits historiques.

Les généraux possèdent des pouvoirs spéciaux, tels que des soins et/ou des bonus affectant leurs troupes.

La meilleure défense est l'attaque. Ici, le piètre résultat, imprenable, d'un comportement trop passif.

La zone en clair représente le potentiel de déplacement d'une unité.

Pour les batailles, vous disposez de quatre grandes familles d'unités : les fantassins, la cavalerie, les unités de combat indirect (archers, arbalétriers, etc.) et les engins de siège. Chaque unité possède ses avantages et ses faiblesses et lors de votre tour du jeu, il est nécessaire d'utiliser la bonne unité contre un adversaire donné. Et il faut avouer que dans la confusion des mêlées, cette sélection n'est pas toujours évidente. Il est difficile de bien les distinguer lorsqu'elles se chevauchent, surtout que le stylet manque un peu de précision.

Il faudra souvent s'y reprendre à plusieurs fois pour activer l'unité voulue car, en vertu de la loi de Murphy (plus communément appelée loi de l'emmerdement maximal…), on active souvent l'unité voisine plutôt que celle que l'on veut. Mais au regard du phénomène d'addiction que procure ce jeu, ces quelques imprécisions sont volontiers pardonnées. En marge du mode Campagne, on trouve également un mode Multijoueur pouvant réunir jusqu'à quatre participants. Autre bon point pour *Age of Empires* : vous pouvez y jouer avec une seule carte et une seule console qui tourne entre les joueurs. Pour plus de confort, on peut alors préférer la connexion sans fil, mais en local uniquement. Enfin, contrairement aux images réalisées sur une version américaine, le jeu sera bien sûr intégralement traduit en français. Bref, *Age of Empires* est un véritable petit bijou de tour par tour, qui vous emmènera loin. Et seule l'imprécision de stylet l'empêche de ravir à *Advance Wars* la place de meilleur jeu de stratégie. **STONEHENGE**

RÉALISATION
Esthétique et prenant, ce jeu est techniquement très abouti. Et il offre un challenge de taille.

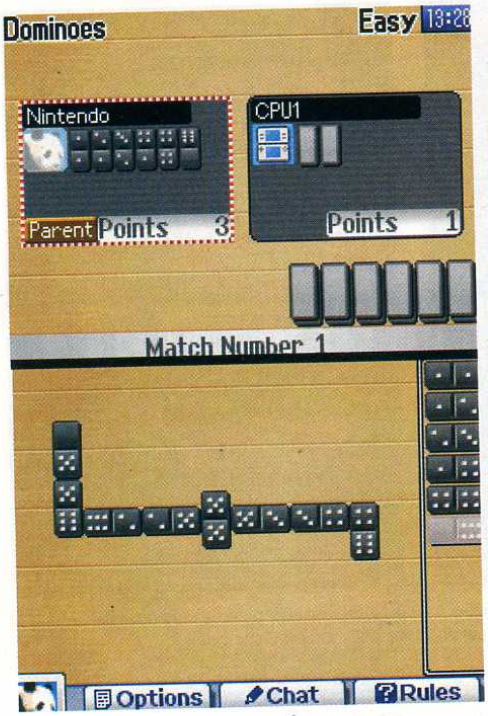
JOUABILITÉ
Le stylet manque parfois de précision, pour sélectionner la bonne unité ou les bâtiments.

SON
Le jeu étant long, les thèmes musicaux finissent immanquablement par taper sur le système.

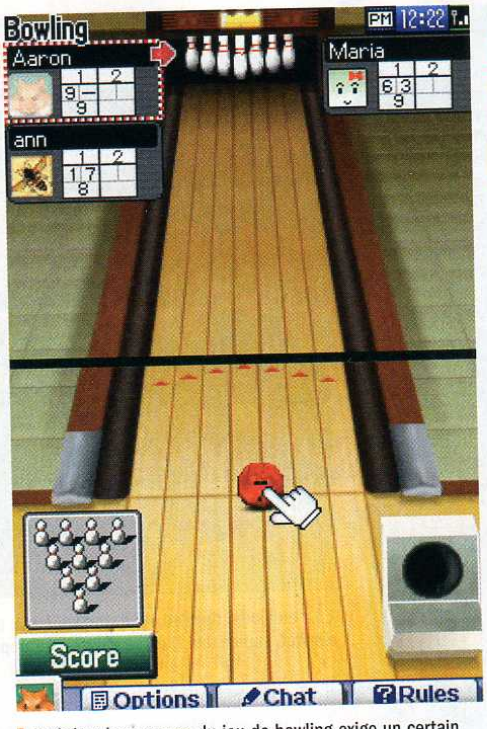
DURÉE DE VIE
Cinq campagnes, scénarios bonus, modes Libre et Multijoueur… des dizaines d'heures de jeu.

Malgré le problème lié à la précision du stylet qui plombe un peu le rythme, *Age of Empires* dispose de suffisamment d'atouts pour se hisser au rang des meilleurs jeux de stratégie au tour par tour.

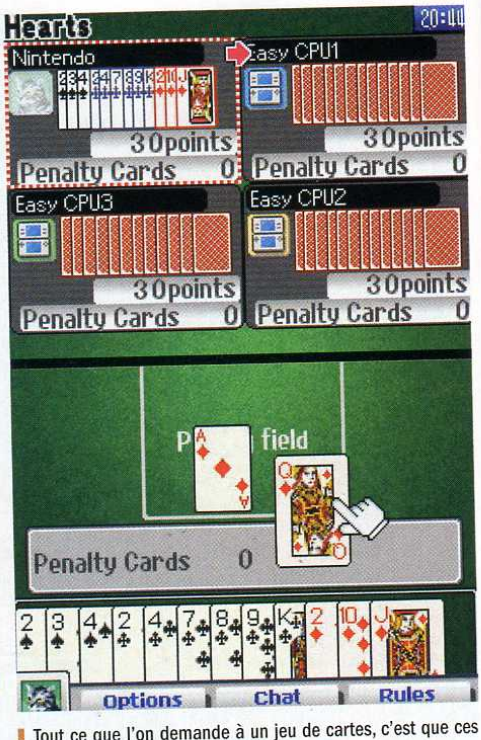
17 / 20



La version française devrait proposer des libellés entièrement en français.



Maîtriser les arcanes du jeu de bowling exige un certain entraînement et une maîtrise sans faille du stylet.



Tout ce que l'on demande à un jeu de cartes, c'est que ces dernières soient lisibles. Mission accomplie !

42 JEUX INDÉMODABLES

AVIDES DE NOUVEAUTÉ À TOUT CRIN, NOUS AVONS TENDANCE À DÉDAIGNER L'HÉRITAGE DES ANCIENS. ILS NE NOUS AVAIENT POURTANT PAS ATTENDUS POUR APPRENDRE À JOUER. LA PREUVE PAR LA DS !

PLUS
- Mode Multijoueur
- Richesse du contenu
- Accessibilité

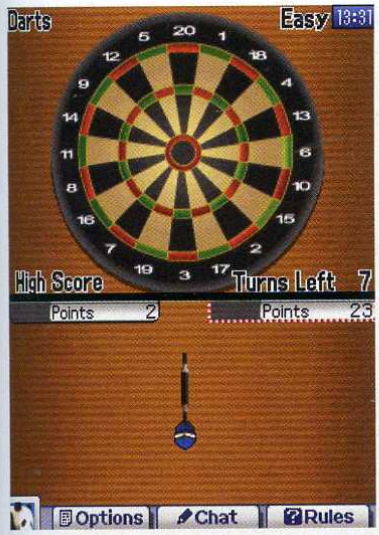
MOINS
- Graphisme basique
- Certains jeux légers
- ... ?

En choisissant ce titre un peu pompeux, Nintendo place d'emblée cette compilation sous le signe de la pléthore et de l'intemporalité. Un titre qui, comme on le constatera vite, n'a rien d'usurpé. Indémodables, ils le sont, ces jeux qui ont traversé indemnes les âges, offrant l'évasion et le raffinement nécessaires à toute époque. Conséquence directe de leur succès durable, la plupart de ces jeux tiennent dans notre imaginaire une place particulière : traditionnellement pratiqués dans la pénombre enfumée des troquets, ils ne semblent guère coller avec l'image de la DS. Et pourtant, ils atteignent ici même une dimension nouvelle. Conscients de leur caractère éminemment collectif, les développeurs ont eu la riche idée d'implémenter un mode Multi jusqu'à huit joueurs (selon le type de jeu, naturellement), valable aussi bien en ligne qu'en wi-fi local. Mais quels sont au juste ces 42 jeux stars, tous jouables au stylet et intégralement traduits en français ? Pour près de la moitié, il s'agit de bons vieux jeux de cartes, qui ont fait la preuve de leur variété et de leur efficacité. On y retrouvera pêle-mêle : le pouilleux, le rami, le menteur, la crapette, le président, la dame de pique, le blackjack, ou encore le texas hold'em – une variante du poker des plus populaires dans les cercles éclairés.

De nombreux jeux, comme le backgammon, font la part belle au hasard.

Sous ses airs ésotériques, le mahjong fera le bonheur des joueurs dotés d'un peu de persévérance.

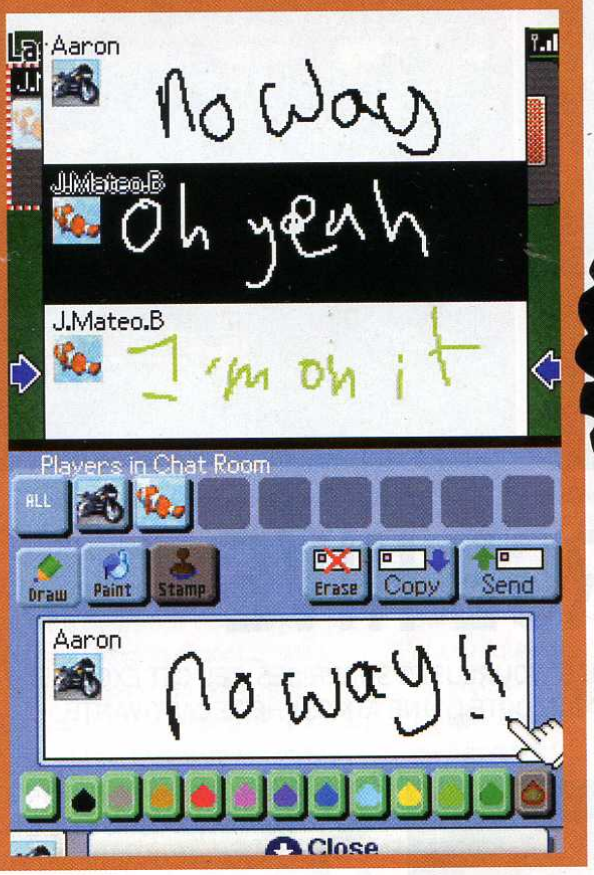
Et quid de ceux qui, comme moi, ne maîtrisent pas, loin s'en faut, toutes les subtilités de ces disciplines aux noms évocateurs ? Aucune inquiétude à avoir, le coach personnel est livré ! Pour chaque jeu, on trouvera des règles claires, détaillées et accessibles à tout moment, ainsi que quelques conseils prodigués avec justesse en cours de partie si le besoin s'en fait sentir. Aux jeux de cartes, viennent s'ajouter plusieurs jeux de plateau parmi les plus célèbres – dames, échecs... – et divers jeux

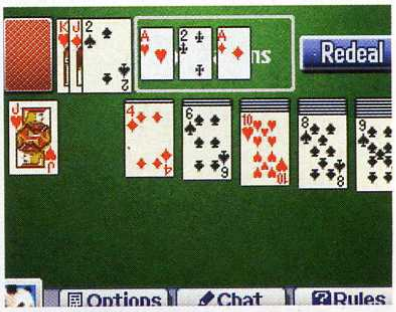


Angle et force de tir, points capitaux des fléchettes.

LE MONDE VOUS SUFFIRA

Pas moyen de trouver sept potes armés de DS à portée de la main ? Pas de souci, grâce à la connexion wi-fi, le monde devient votre terrain de jeu ! L'air de rien, voilà un titre qui pourrait bien voler au couple PC/Internet sa mainmise sur le genre. En effet, il possède une configuration bien plus souple et efficace, une accessibilité élargie avec l'extension de la couverture wi-fi et la possibilité inégalée de jouer à huit en local avec une seule cartouche ! On appréciera tout particulièrement l'intégration parfaite de Pictochat, accessible à tout moment pour narguer ses adversaires dans le feu de l'action.

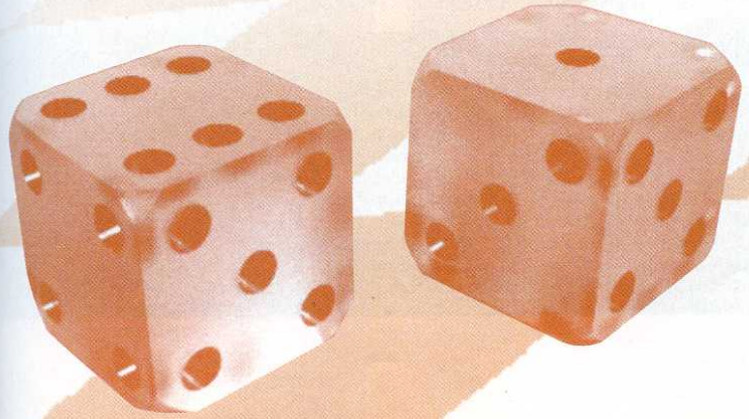




On trouvera une poignée de jeux destinés à être joués exclusivement en solo... comme le solitaire.

de stratégie. Toujours dans un registre très cérébral, plusieurs casse-tête particulièrement ingénieux porteront vos neurones à ébullition. Trahissant l'origine japonaise du jeu, on trouvera de quoi s'offrir un petit voyage en Orient, avec des jeux comme le go, le shôgi, ou encore le koikoi – variante des hanafuda, ces jeux de cartes floraux qui ont servi de marchepied à Nintendo pour construire son empire du jeu. Là encore, les règles serviront de guide pour vos premiers pas dans ces univers exotiques. Pour faire bon poids, il fallait cependant quelques jeux plus légers, inscrits au registre de l'action. Certains d'entre eux s'avèrent assez simplistes, comme le billard (un 8 Pool vraiment basique), d'autres sont de simples bonus sans grand intérêt (comme le jeu de cannette de soda à secouer sans qu'elle n'explose). Par contre, d'autres jeux comme le bowling, les fléchettes ou le jeu d'équilibre (variante bidimensionnelle de Jenga) remplissent parfaitement leur office : détendre l'atmosphère tout en exacerbant l'esprit de compétition. L'IA, qui n'est réellement nécessaire que pour quelques jeux, remplit plutôt bien son office : sans égaler celle de jeux plus spécialisés, elle s'avère assez sophistiquée pour offrir un challenge suffisant à la plupart des joueurs. Cerise sur le gâteau, on pourra suivre son évolution sur chacun des jeux, grâce à la sauvegarde automatique de statistiques détaillées. Que demande le peuple ? **ZIMRI-LIM**

Le 8 pool est carrément minimaliste.



RÉALISATION	**JOUABILITÉ**
Certes sobre, mais d'une efficacité indéniable.	Le plus souvent simple et sans faille.
SON	**DURÉE DE VIE**
Des petits thèmes archi-classiques que l'on oubliera sitôt la console éteinte.	Le point fort de la compil. Tant de titres jouables en ligne, qui dit mieux ?

Une recette généreuse à base d'ingrédients vieux comme le monde, parfaitement assaisonnée à la sauce Online. Le tout pour un prix assez modique, au vu de la richesse du contenu. Un must sur DS !

16/20

Action, plates-formes, réflexion... un mélange détonnant !

Les boss nécessitent un round d'observation pour trouver leurs points faibles, mais ils sont assez faciles dans l'ensemble.

SCURGE HIVE

IL Y A PARFOIS DE SAVOUREUSES SURPRISES. TEL CET EXCELLENT JEU D'ACTION/RÉFLEXION DOTÉ D'UNE ATMOSPHÈRE CAPTIVANTE.

PLUS
- Graphisme abouti
- Rythme endiablé
- Pression omniprésente

MOINS
- Visée en diagonale
- Trop de combats
- Boss trop faciles

Ici, un monstre mécanique. À vous d'utiliser l'arme qui convient à chaque type d'ennemi.

Certains orbes nécessitent d'être débarrassés de leur énergie, d'autres en revanche doivent être rechargés.

Scurge Hive est un jeu en 3D isométrique qui se situe à la croisée des chemins entre un *Metroïd* et un *Boktaï 2*. Il a pour cadre un univers futuriste où l'action se taille la part du lion. Le jeu repose sur un rythme tonique et propose des phases de plates-formes, mais aussi et surtout des séquences de réflexion. Beaucoup d'ingrédients certes, mais la sauce prend. L'histoire se déroule dans une base scientifique spécialisée dans les études bactériologiques. La situation y est hors de contrôle depuis qu'un accident a provoqué une contamination généralisée. Votre mission consiste à découvrir la cause du drame et à chercher les survivants. Pour mener à bien votre quête, vous disposez d'une combinaison atténuant les effets de la contamination, mais qui ne vous immunise pas totalement. Dès que vous prenez pied dans ce labo, un compte à rebours se déclenche et lorsque le taux de contamination atteint 100 %, vous mourez dans la minute qui suit. La pression ainsi engendrée crée une atmosphère particulièrement prenante. Heureusement, ce bâtiment dispose de salles de décontamination qui remettent le compteur à zéro et font

UN COCKTAIL DÉTONNANT

Scurge Hive réussit la prouesse d'allier action, plates-formes et surtout réflexion. Le côté action saute aux yeux d'entrée de jeu où, à peine lancé dans l'aventure, vous êtes submergé de tous côtés par des monstres. Le premier niveau est également l'occasion de prendre contact avec l'aspect plates-formes, omniprésent. Mais il faut avancer jusqu'au troisième monde avant de rencontrer les premières difficultés acrobatiques. Le cœur de l'action réside dans l'aspect réflexion et recherche qui vous accapare la majeure partie du temps. La réflexion se manifeste sous différentes formes (recherche de clé, utilisation de grappin ou encore choix de l'arme adéquate).

L'aspect réflexion est diversifié. Ici, placez le piédestal sur le bon interrupteur.

Les premières difficultés des phases de plates-formes résident dans l'utilisation du grappin.

Le double écran est amplement mis à profit. Le recours à la carte est fréquent.

La contamination a également atteint les forêts alentour. Suivez bien les objectifs de vos missions.

office de points de sauvegarde. L'idée consiste donc à avancer suffisamment tout en conservant une possibilité de repli le cas échéant. L'action est omniprésente, car une armée de bestioles contaminées a envahi les bâtiments. Dans chaque pièce, des dizaines de monstres attaquent à vue. Malgré votre armement, vous êtes souvent submergé par le nombre. Mais chaque victime laissant des bonus de soins, l'aspect combat ne constitue pas réellement un problème. Le seul vrai danger réside dans ce compte à rebours qui égraine inexorablement le pourcentage de contamination – vous mettant une pression d'enfer ! Vous disposez d'une carte régulièrement mise à jour : elle donne les améliorations d'équipement, et la position des cliniques et des objectifs, mais la mise à jour de la physionomie des labos s'effectue pièce par pièce. Un autre aspect réside dans les séquences de plates-formes, relativement simples durant les deux premières heures pour se corser singulièrement ensuite. Mais c'est dans les phases de réflexion que réside le gros morceau du jeu. Dans pratiquement chaque pièce se trouve un puzzle à résoudre. En comprendre le mécanisme, avec les perpétuelles agressions de monstres et surtout ce fichu compte à rebours, n'est pas toujours évident… La réalisation est solide, le graphisme irréprochable et l'animation fluide, quel que soit le nombre d'assaillants dans votre entourage direct. L'aspect réflexion est bien cogité et votre arsenal, qui s'étoffe au fil des niveaux, garantit des challenges sans cesse renouvelés. La seule zone d'ombre réside dans les pièges classiques de la 3D isométrique, comme la visée en diagonale pour les combats, les sauts et les séquences de plates-formes. Bref, ce surprenant et musclé *Scurge Hive* nous a fait forte impression.

STONEHENGE

En vous connectant à des terminaux, vous obtenez des indices et une mise à jour de votre carte.

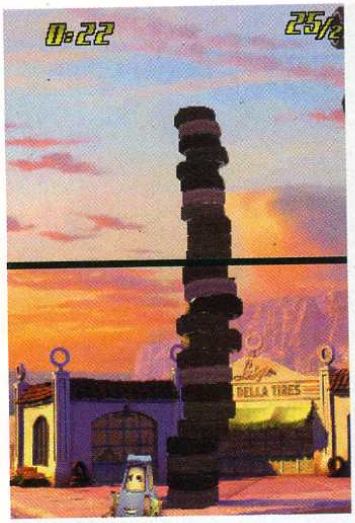
Vous congelez des monstres, puis vous en servez de lest sur des dalles activant divers mécanismes.

RÉALISATION	Graphisme sympa, animation fluide et puzzles futés. Rien à redire.
JOUABILITÉ	Quelques problèmes en cherchant les diagonales, surtout pour utiliser le grappin.
SON	Musiques dynamiques, et un bip sonore qui scande le temps qui passe...
DURÉE DE VIE	Les puzzles nécessitent une bonne dose de réflexion. La difficulté est au rendez-vous.

Scurge Hive propose action, plates-formes et réflexion. Il y en a pour tous les goûts ! La pression continue engendrée par certains aspects du jeu le rend tout simplement incontournable.

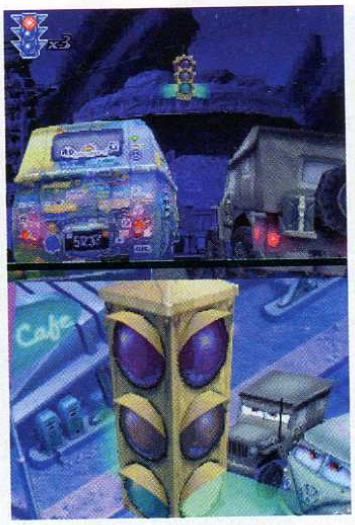
16/20

GENRE MINI-JEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR HELIXE **ÉDITEUR** THQ **PRIX** 42 €

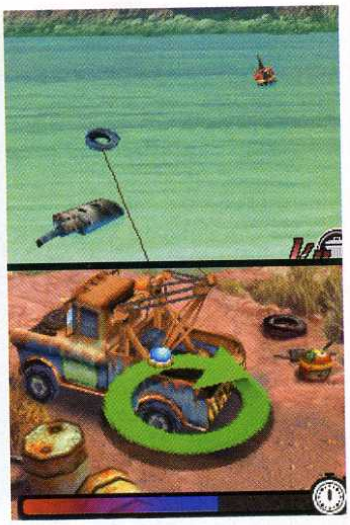


Empiler des pneus en équilibre instable est le mini-jeu le plus amusant.

Les courses Piston Cup sont des plus confuses et utilisent très peu le stylet.



Ce mini-jeu, à base de séquences lumineuses, s'inspire de l'antique Simon.



Utilisez le stylet pour ramener vos prises. Modifiez la vitesse selon la tension de la ligne.

CARS

LE NOM DE CE JEU LAISSE À PENSER QU'IL S'AGIT D'UN JEU DE COURSES. C'EST EN PARTIE LE CAS. MAIS C'EST SURTOUT UNE COMPILATION DE MINI-JEUX… DÉCEVANTS.

PLUS
- Jouabilité originale
- Fun de quelques jeux
- Cinq minutes de plaisir…

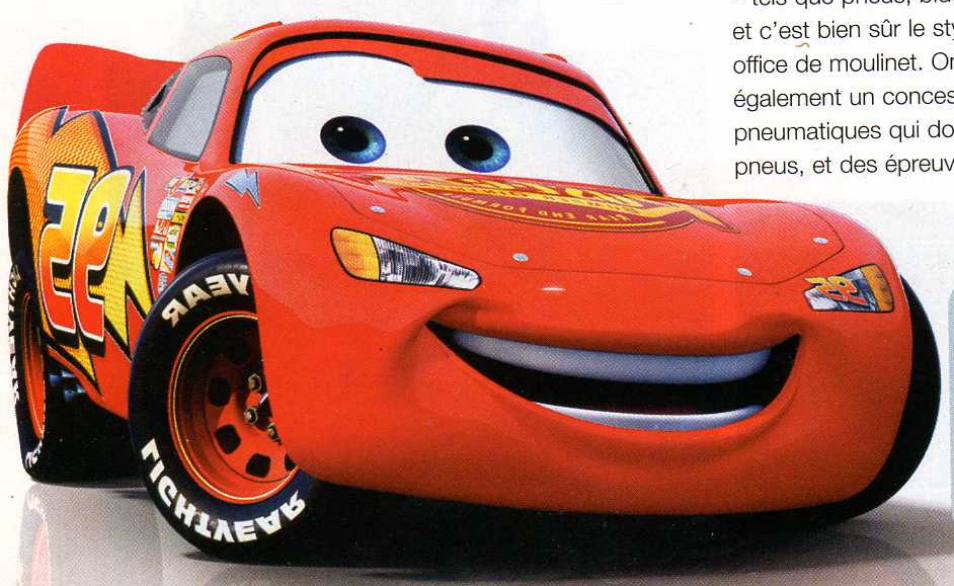
MOINS
- Peu de mini-jeux
- Courses confuses
- Faible durée de vie

À de rares exceptions près, les titres proposant des mini-jeux peinent à convaincre, et *Cars* n'échappe pas à la règle. Il propose en tout et pour tout douze épreuves dont le seul mérite est d'utiliser les possibilités offertes par l'écran tactile de la DS. Au début, seules trois d'entre elles sont disponibles. Vous devez donc vous atteler à la tâche de remporter cinq manches consécutives à chaque jeu pour débloquer cinq manches supplémentaires et accéder à la première épreuve de la Piston Cup.

C'est là que réside l'aspect course, et soyons honnête, c'est n'importe quoi. On bataille contre son rival par quelques petits coups d'accélérateur de temps à autre et en sautant par-dessus des voitures retardataires jouant les figurantes. Après deux tours ennuyeux vient un ravitaillement au stand, au cours duquel on change les pneus grâce à l'écran tactile. Lorsque finalement on franchit la ligne d'arrivée, trois nouveaux mini-jeux deviennent disponibles. Il y a le martin-pêcheur où l'on doit pêcher des déchets en temps limité – tels que pneus, bidons d'huile… ; et c'est bien sûr le stylet qui fait office de moulinet. On trouve également un concessionnaire de pneumatiques qui doit empiler des pneus, et des épreuves consistant à

Ce mini-jeu guère passionnant permet néanmoins de tester votre sens du rythme.

répéter des séquences lumineuses ou rythmiques. Dans l'ensemble, ces mini-jeux peuvent distraire cinq minutes mais très vite, leur manque d'intérêt et leur répétitivité chroniques lassent. Enfin, on pointera du doigt la durée de vie : il ne faut guère plus d'une poignée d'heures pour en venir à bout. STONEHENGE



RÉALISATION
Un travail correct typiquement dans l'esprit du film. Ainsi qu'une bonne utilisation du double écran.

JOUABILITÉ
Cars utilise presque exclusivement le stylet et le micro. Et le tout répond sans problème.

SON
Des thèmes musicaux trop courts, donc vite récurrents.

DURÉE DE VIE
Même les plus jeunes feront rapidement le tour du jeu. Les acharnés le boucleront en deux heures.

Des courses ridicules, des mini-jeux sans intérêt et une durée de vie trop faible. Bref, un titre qui n'entrera pas dans les annales de la DS.

6 / 20

exclusif sur

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo

IL FAIT LA CUISINE !

IL FAIT LE MENAGE !

Chibi-Robo!™

PLUG INTO ADVENTURE!

Déja disponible

IL SAUVE VOTRE **COUPLE**
(et l'humanité pendant ses pauses déjeuner)

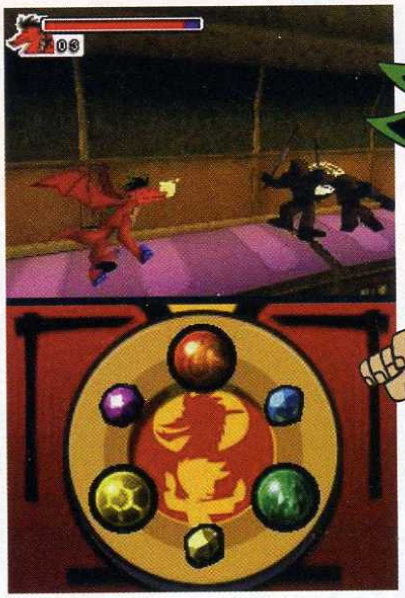
Chibi-Robo vous salue ! Comme tout le monde, la famille Sanderson n'arrive pas toujours à joindre les deux bouts et se laisse dépasser par les tâches ménagères. Contrairement à beaucoup de monde, ils doivent aussi faire face à des araignées métalliques extra-terrestres et des jouets vivants. Un jour, ils accueillent Chibi-Robo, un minuscule robot programmé pour rendre les gens heureux. Partez à l'aventure à l'échelle 10 cm et aidez Chibi-Robo à remettre de l'ordre dans la vie des Sanderson, et accessoirement sauver le MONDE !

© 2005-2006 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO.

GENRE BASTON / PLATEFORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2 (LOCAL)
DÉVELOPPEUR WAYFORWARD **ÉDITEUR** BUENA VISTA GAMES **PRIX** 40 €

Boss routiniers, design des niveaux plombé... Rares sont les occasions de dépaysement.

La nature polygonale des ennemis n'échappera à personne...



...quant à leur intelligence, elle est à la hauteur de leur plumage !

AMERICAN DRAGON : JAKE LONG

JAKE LONG, L'UN DES DERNIERS HÉROS ANIMÉS DE LA FAMILLE DISNEY, SE PAYE LE LUXE D'UNE ADAPTATION SUR NOTRE DS ADORÉE. FALLAIT PAS, JAKE, FALLAIT PAS...

PLUS
- Heu... les héros du DA ?
- À chercher
- À chercher encore...

MOINS
- Originalité zéro
- Action tuée par le tactile
- Répétitif et prévisible

Malgré ses airs de garçon timide, le jeune sino-américain n'en a pas moins hérité de ses ancêtres asiatiques une puissance phénoménale. Une fois transformé en dragon, notre héros devient le bras armé de la Justice, prêt à contrecarrer les plans diaboliques des criminels de la pire espèce. Pour lui prêter vie, les développeurs de WayForward, auteurs de nombre d'adaptations – pour le moins médiocres – de licences sur portable, ont fait le choix de la jouabilité 2D dans un environnement 3D. À la manière de l'ancêtre Pandemonium ou plus récemment de la série des Kim Possible, le personnage évolue donc sur une ligne invisible, sans pouvoir se déplacer en profondeur. En outre, *Jake Long* est dénué de la moindre originalité. Vulgaire patchwork d'influences mal digérées, le jeu a manifestement été produit par une équipe de développeurs blasés et peu inspirés par le sujet. Jake passera le plus clair de son temps à éliminer à grands coups de latte les ennemis qui lui barrent la route, jusqu'à tomber sur une des sources d'énergie disséminées régulièrement à travers les niveaux. Une fois sa jauge remplie, il pourra alors se transformer en dragon durant quelques instants, incarnation qui lui confère de nouveaux pouvoirs aussi extraordinaires qu'un bouclier protecteur : possibilité de voler ou encore de cracher des boules de feu sur l'ennemi... Les sorts sont commandés par une roue sur l'écran tactile, puis par un coup de stylet sur l'une des boules magiques en question. Loin d'enrichir une formule d'une pauvreté affligeante, cette volonté d'utiliser l'écran tactile à tout prix n'a qu'une seule conséquence : casser sans cesse le rythme de l'action. Et ce ne sont pas les misérables mini-jeux ou le mode Combat jouable à deux qui viendront relever la sauce. **ZIMRI-LIM**

RÉALISATION
Ni beau ni laid, *American Dragon* ne suscite qu'une froide indifférence.

JOUABILITÉ
Les contrôles répondent plutôt bien, mais le gamedesign est irrécupérable.

SON
Au programme, bruitages standard et chinoiseries caricaturales. Bof.

DURÉE DE VIE
Aurez-vous le courage de vous enfiler niveau sur niveau ? Rien n'est moins sûr.

Soporifique et dénué du moindre intérêt, *American Dragon* est l'archétype de l'adaptation pourrie. Ce pauvre dragon sans panache ne crache que de l'ennui.

6/20

© 2006 NINTENDO
© 2006 SQUARE-ENIX.

En trouvant les quatre gemmes dissimulées dans chaque niveau, vous débloquez un combo qui peut changer la vie.

Dans la forteresse carcérale, vous pouvez utiliser les canons contre vos ennemis.

Le dernier boss est le seul à proposer un challenge de taille.

PIRATES DES CARAÏBES : LE SECRET DU COFFRE MAUDIT

UNE FOIS ENCORE, UNE SUPER PRODUCTION HOLLYWOODIENNE ENTRAÎNE DANS SON SILLAGE DES ADAPTATIONS VIDÉO LUDIQUES. SUR DS, *PIRATES* PREND LA FORME D'UN BEAT'EM-ALL.

PLUS
- Graphisme plaisant
- Subtilité des boss
- Abondance de bonus

MOINS
- Mini-jeux sans génie
- Trop linéaire
- Trop sombre

Le monde de la piraterie a toujours exercé une certaine forme de fascination, si l'on en juge par le nombre étonnant de films et de jeux vidéo basés sur ce thème. Comme son nom l'indique, *Pirates des Caraïbes* se déroule dans les Antilles, que se disputaient les grandes nations coloniales des XVI et XVII[e] siècles. Ce qui frappe tout d'abord, c'est le caractère sombre de l'environnement que même le rétroéclairage de la DS Lite ne parvient pas à dissiper tout à fait. Et ce handicap est une constante du jeu, même dans les niveaux se déroulant en plein air. L'action débute dans une forteresse carcérale dont Jack Sparrow tente de s'échapper. Il dispose d'une simple épée et de quelques combos basiques pour venir à bout de ses geôliers. Dans sa fuite vers la liberté, Jack peut également lancer des bouteilles de rhum pour étourdir ses adversaires, ou encore utiliser les canons qui garnissent la forteresse.

La traversée des marais s'achève par une confrontation avec une espèce de zombie putride.

Par ailleurs, il peut récupérer les armes de ses ennemis, mais, curieusement, celles-ci ont une durée de vie limitée. Passée une petite minute, l'arme bonus disparaît de l'inventaire et le héros récupère son arme par défaut. Dans chaque niveau, quatre gemmes sont

dissimulées et lorsqu'elles sont toutes récupérées, Jack débloque alors un combo avancé. Tant mieux, mais leur découverte ne constitue malheureusement pas un challenge tant les niveaux sont linéaires. En effet, si le jeu est en 3D, la progression suit un chemin prédéfini dont on ne peut s'écarter que rarement. Au terme de chaque niveau, vous pouvez acquérir des bonus tels que des images de préproduction, des armes ou des costumes bonus pour les différents héros. Et la priorité réside bien sûr dans l'acquisition d'une arme plus efficace, qui deviendra alors l'arme par défaut du personnage. Le jeu se déroule sur six niveaux assez vastes qui offrent la vedette à Jack, bien sûr, mais aussi à Will ou à Elisabeth. Chaque membre de ce trio possède un style de combat propre. Dans l'ensemble, à l'exception du premier niveau, les décors sont de belle facture et agréablement variés. Tout au plus pourra-t-on reprocher quelques textures qui pixelisent ponctuellement lors de certains angles de vue peu inspirés. L'action est divertissante bien que parfois un peu répétitive, sauf contre les boss qui exigent un minimum de réflexion – le temps d'analyser leur comportement et de trouver leur talon d'Achille. Mais ce titre souffre d'un grave oubli pour un jeu basé sur la flibuste : les combats navals. Ils jouent les grands absents, alors que cet aspect est bien présent sur la version GBA, même s'il est simpliste. Un autre défaut est la faible exploitation de l'écran tactile. Seuls trois mini-jeux sans grand intérêt y ont recours. Bref, ce beat'em-all n'est sans doute pas le jeu de l'année, mais il mérite largement votre attention. STONE

L'écran tactile n'est que peu utilisé et encore uniquement au cours des mini-jeux.

LES BONUS

Le jeu est conçu pour inciter le joueur à y revenir après l'avoir terminé. Il y a l'attrait des bonus que l'on peut obtenir tout au long de la partie contre l'or récupéré sur l'ennemi, et il y a également celui des personnages cachés. Pour les obtenir, vous devez rejouer les niveaux achevés par un duel contre un ennemi humain, afin de trouver une statuette à son effigie et de pouvoir jouer avec ce nouveau personnage. Ce n'est certes pas un bonus extraordinaire, mais les développeurs ont été bien inspirés d'insérer cette possibilité pour allonger la durée de vie. Enfin, si certains trouvent l'action trop facile à leur goût, ils peuvent toujours rejouer une partie en s'essayant au mode Difficulté cauchemardesque.

Parmi les multiples bonus proposés, l'acquisition d'une arme efficace devrait constituer votre priorité.

Bien qu'arrivant à un stade avancé du jeu, le passage des marais est assez facile à réussir.

RÉALISATION
L'environnement est plutôt agréable. Mais attention, le jeu est très sombre, il FAUT une DS Lite.

JOUABILITÉ
L'action est assez fun et de multiples combos permettent de ne pas sombrer dans l'ennui.

SON
Les bandes son, malgré leur qualité inégale, collent généralement bien à l'action.

DURÉE DE VIE
Avec les nombreux bonus disponibles, le jeu vous invite à y revenir une fois celui-ci terminé.

Bien que ponctués par quelques défauts, *Pirates des Caraïbes* se révèle très divertissant. S'il est relativement facile, il dispose d'un bon potentiel de « rejouabilité » grâce à ses nombreux bonus.

11 / 20

GENRE MINI-JEUX **NOMBRE DE JOUEURS** 1 (LOCAL) + 2 (EN LIGNE)
DÉVELOPPEUR NANA ON SHAE **ÉDITEUR** BANDAI **PRIX** 40 €

TAMAGOTCHI CONNEXION CORNER SHOP

LES TAMAGOTCHIS FONT UNE APPARITION TIMIDE SUR DS. LE JEU MANQUE D'ENVERGURE ET SES DÉFAUTS SONT VITE LASSANTS. SEULS, LES PLUS JEUNES JOUEURS Y TROUVERONT DU PLAISIR.

PLUS
- Mignon
- Simple d'accès
- Mini-jeux originaux

MOINS
- Ultra-répétitif
- Manque de surprises
- Multijoueur pauvre

Les Tamagotchis envahissent nos DS ! Mais il ne sera pas question ici d'en prendre soin, de les soigner, les nourrir et leur apprendre des tours. *Tamagotchi Connexion* vous met dans la peau d'une de ces étranges créatures avec une mission : rendre heureux les habitants de Tamagoland en gérant à la perfection une dizaine de magasins différents. Marchand de fleurs, de Takoyakis, dentiste, esthéticien… chaque métier fait place à un mini-jeu. Vos clients affluent, vos prestations sont notées et récompensées en espèces sonnantes et trébuchantes. Il faut s'armer de patience pour agrandir vos boutiques et en ouvrir de nouvelles. Heureusement, un mécène vient de temps en temps se faire servir et repart en laissant une somme conséquente. Vous pouvez aussi enrichir le quotidien de votre protégé en lui offrant un mobilier de grande classe et des repas sophistiqués. Très mignon dans l'ensemble, ce titre souffre d'une répétitivité extrême. Ce qui conviendrait aux 7-9 ans ne fera pas long feu face à des joueurs plus chevronnés.

Même la possibilité de s'offrir des cadeaux entre joueurs ne suffira pas à contenter les habitués des autres jeux sur DS. On reste sur notre faim et pour le coup, on aurait préféré une adaptation du vrai *Tamagotchi*. L'exemple de *Nintendogs* a prouvé que le genre a toujours beaucoup de succès, Nana On Shae aurait peut-être dû s'en inspirer. Un petit jeu dont vous pourrez largement vous passer, à moins d'être totalement accroc à l'univers des Tamagotchis. Et dans ce cas, on ne peut plus rien pour vous… **LEFLOU**

Pour agrandir vos boutiques, il va falloir travailler à la chaîne sans rechigner !

Sachez répondre aux besoins différents de vos clients, afin de les satisfaire pleinement.

Échangez des objets en faisant communiquer vos DS entre elles.

RÉALISATION
Peu d'animations, mais une galerie de Tamagotchis impressionnante.

JOUABILITÉ
Tout se joue à l'écran tactile et au stylet. Prise en main immédiate !

SON
Des bruitages amusants et une bande son bien de circonstance.

DURÉE DE VIE
Faible, si on excepte le temps important à passer pour débloquer les boutiques…

De prime abord irrésistible, *Tamagotchi Connexion* pèche par une répétitivité extrême qui irritera plus d'un joueur. À ne réserver qu'aux plus jeunes d'entre nous.

7/20

L'écran du haut affiche des indications diverses, ainsi que les mini-bonus comme ce jackpot.

Arrivée de lanceurs et de rails multiples, circuits de plus en plus tortueux... : les tableaux se compliquent vite.

LANCER DE BOULES

Là où *Actionloop* excelle tout particulièrement, c'est dans son utilisation de l'écran tactile. En substituant notre bon vieux stylet à la flèche du jeu original, qui permettait de choisir laborieusement la direction du lancer, les créateurs ont fait un choix judicieux. Beaucoup plus rapide, instinctive, et surtout d'une précision redoutable, la manipulation au stylet apporte au jeu une dimension qui lui était étrangère, pour le plus grand bonheur des fans de casse-tête. Si l'habillage du jeu ne brille guère par son originalité, le grand nombre de modes de jeux apporte un peu de variété à la formule monolithique : mode Puzzle (avec une série d'énigmes à résoudre avec le luxe du temps, mais un nombre très limité de boules), mode Quête, mode Marathon, mode Multi à deux (avec une seule ou deux cartouches) qui met l'accent sur les coups vicieux... De quoi titiller vos neurones de longues heures durant.

ACTIONLOOP

DEVANT L'HOSPITALITÉ EXTRÊME DONT LA DS FAIT PREUVE ENVERS LES JEUX DE RÉFLEXION, MITCHELL N'A PU S'EMPÊCHER DE NOUS OFFRIR UNE VERSION REVUE ET CORRIGÉE D'UN CLASSIQUE DE L'ARCADE.

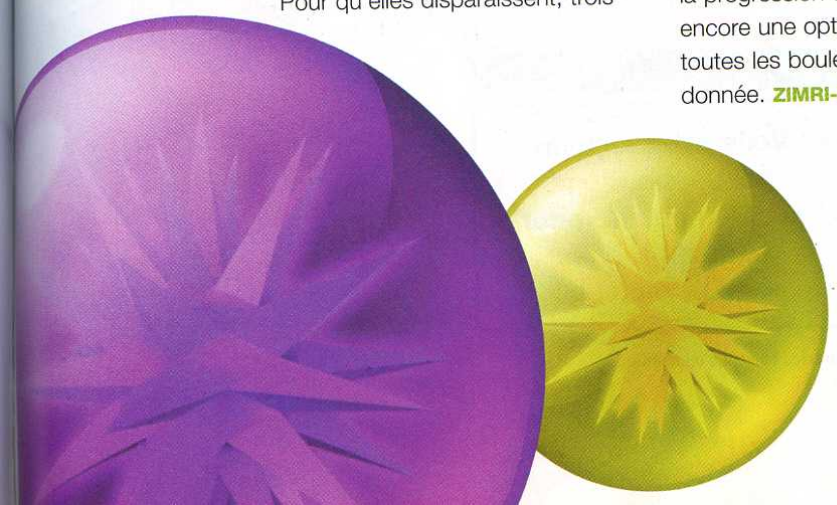
PLUS
- Simple et efficace
- Maniable au stylet
- Bon mode Multi

MOINS
- Graphisme austère
- Manque de variété
- On en fait vite le tour

Peu connu sous nos latitudes, *Actionloop* a pourtant su inventer une formule plutôt originale, inspirée notamment du *Bust A Move* (*Puzzle Bobble*) de Taito. Le principe est simplissime : des boules de couleur défilent sur une sorte de rail aux courbes folles, et le joueur doit à tout prix éviter que la file n'atteigne le bout de la piste. Pour ce faire, il dispose d'un distributeur qui crache les mêmes boules colorées, que le joueur pourra lancer à l'aide du stylet dans la direction de son choix.

Pour qu'elles disparaissent, trois boules de même couleur doivent se trouver en contact. Les boules de même couleur exercent entre elles une attraction magnétique, qui a pour effet de resserrer la chaîne et de gagner ainsi de l'espace quand les conditions sont réunies. Comme dans la plupart des titres du genre, le fin du fin consiste naturellement à réaliser des combos. Ces réactions en chaîne, les plus étendues possible, font disparaître d'un coup un maximum de boules et débloquent divers bonus – comme une horloge qui ralentit la progression de la file sur le rail, ou encore une option qui fait disparaître toutes les boules d'une couleur donnée. **ZIMRI-LIM**

L'accès aux réceptacles bonus (ici en bas à droite) est souvent obstrué par la longue file colorée.



RÉALISATION
L'habillage est sobre et terne, pour ne pas dire rebutant à la longue.

JOUABILITÉ
La précision du stylet est quasi parfaite. Une réussite.

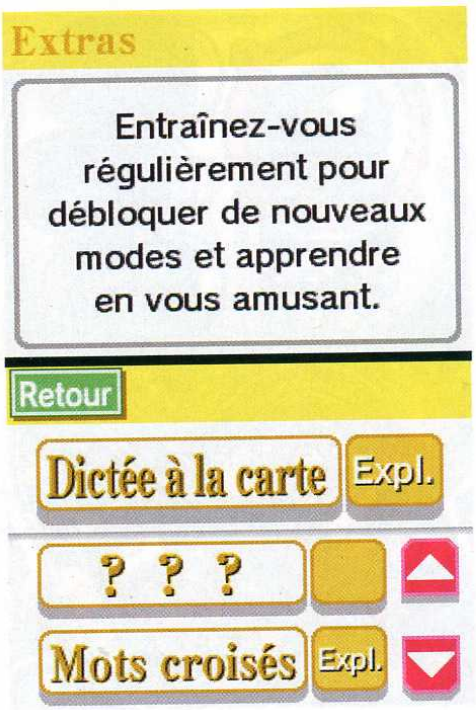
SON
Des petits thèmes très classiques, qui savent se rendre stressants si nécessaire.

DURÉE DE VIE
Malgré la variété des modes de jeu, son caractère répétitif se fait vite sentir.

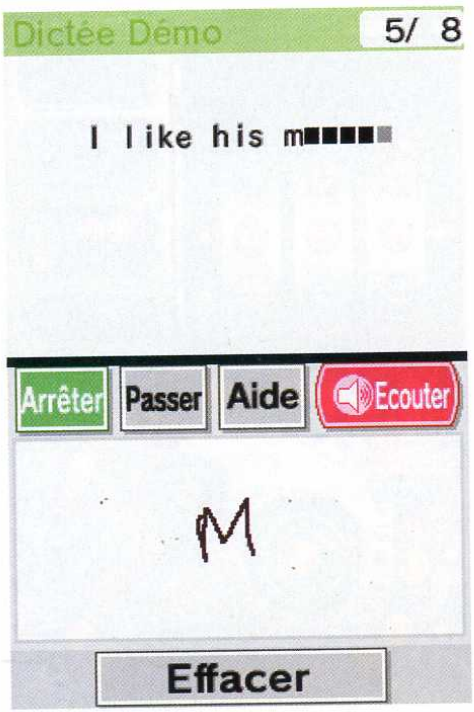
Actionloop a pour lui le caractère obsédant propre aux jeux de réflexion réussis, mais la rudesse de la concurrence sur DS font de lui un second choix... au mieux. Avis aux fans du genre !

14 / 20

Les mots croisés sont un excellent moyen d'acquérir du vocabulaire. On regrette juste le faible nombre de grilles.



Une dizaine de mini-jeux à débloquer pour varier un peu les plaisirs. Une récompense limitée...



La reconnaissance de l'écriture est à peu près au point, mais soyez attentif à bien différencier les u des v.

ENGLISH TRAINING

NINTENDO TRANSFORME NOTRE DS EN PROF DE LANGUE. POUR UN COUP D'ESSAI, C'EST ASSEZ RÉUSSI, MÊME SI L'ENSEMBLE EST UN PEU AUSTÈRE ET RÉPÉTITIF.

PLUS
- Reconnaissance vocale
- Suivi de la progression
- Idée astucieuse

MOINS
- Manque de mini-jeux
- Présentation austère
- Absence de grammaire

Vous avez entre 13 et 15 ans, et vos parents vous ont offert *English Training* et *Entrainement cérébral* à la place de *New Super Mario Bros ?* Votre rentrée s'annonce studieuse ! Fonctionnant sur le même principe que le fameux jeu de mémoire et de calcul mental du Pr Kawashima, *English Training* pourrait devenir un complément de cours d'anglais intéressant. Chaque jour, vous faites un test sous forme de dictée. Vous écoutez studieusement la voix féminine et écrivez sur l'écran tactile les lettres qui forment le mot ou la phrase prononcée. Un chrono juge votre rapidité d'exécution et vous récoltez chaque jour une note. Ensuite, une série d'options vous permet d'approfondir votre anglais. Bien qu'essentiellement basé sur les dictées, *English Training* propose une dizaine de mini-jeux que l'on débloque à force de pratique. Certains exercices oraux font travailler votre accent, tandis que les grilles de mots croisés perfectionnent

Versus

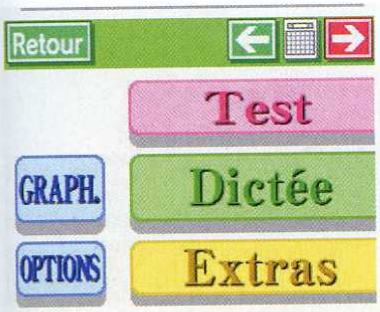
Ici, vous pouvez défier vos amis ou votre famille dans des exercices de dictée.

Vous vous faites engueuler à cause de vos notes ? Défiez vos parents !

Prix

Vous avez reçu un bonus: un Eloge supplémentaire pour le menu Eloges de la Dictée!

On a les bonus qu'on mérite.



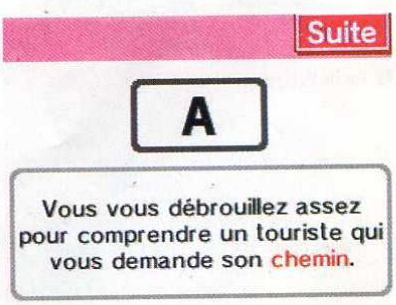
Un menu de sélection d'une sobriété un brin rébarbative.

votre vocabulaire. Le côté ludique, mis en veilleuse, consiste seulement en quelques mini-jeux. Ils réveillent cependant l'intérêt comme, par exemple, la dictée marathon qui demande d'écrire le plus rapidement possible les mots écoutés. Plus vous êtes lent, plus le petit sprinter en haut de l'écran s'essouffle ; si vous êtes vif, vous aurez le plaisir de le voir passer la ligne d'arrivée et vous n'aurez plus qu'à recommencer pour battre votre score. Certes, *English Training* n'a pas la vocation de remplacer votre prof d'anglais, mais il aurait été judicieux d'intégrer, comme un véritable cours d'anglais, des notions de grammaire plus poussées. L'accent est trop mis sur les dictées, on se borne à coller l'oreille à la DS et à écrire les lettres les unes après les autres – au jugé lors des difficultés de compréhension. Vous avez intérêt à être persévérant pour progresser ! On regrette aussi le faible nombre de grilles de mots croisés (une dizaine), alors que c'est un bon exercice pour acquérir du vocabulaire. Ce jeu demeure tout de même une bonne initiative dans le genre. Il demande encore quelques ajustements pour être complet et Nintendo pourra envisager, si le succès est au rendez-vous, de sortir d'autres versions pour l'espagnol, l'italien ou, pourquoi pas, le japonais. Et si vous avez reçu ce jeu à la place de *New Super Mario,* ne désespérez pas. Il ne vous reste plus qu'à plancher sévère pour finir la cartouche en trois semaines. Vos progrès mériteront bien une récompense, non ? LEFLOU

LA LEÇON DE LA DS

Petit à petit, la petite dernière de Nintendo explore de nouvelles applications. En attendant la sortie du navigateur Internet Opéra, *English Training* et *Entraînement cérébral* se positionnent comme une gamme inédite de jeux. Entre les *Nintendogs, Phoenix Wright* ou *Trauma Center* (une série de jeux très simple d'accès), les *New Super Mario Bros, Kirby* ou *Advance Wars* (des titres dédiés aux joueurs habitués) et les *Animal Crossing, Mario Kart DS...* (la série des jeux Online), la DS est en passe de devenir la console portable la plus polyvalente jamais créée. Pour l'instant, c'est un véritable sans faute de la part de Nintendo pour installer la console dans tous les foyers.

Vous avez même le droit de faire des dessins en cours !



Voilà pour la première étape. Ensuite, je pourrai draguer une touriste qui me demande son chemin ?...

RÉALISATION
L'ensemble est très austère et aurait gagné à être relevé de couleurs.

JOUABILITÉ
Reconnaissance vocale et écriture sur l'écran tactile. La prise en main est immédiate.

SON
La prononciation très scolaire de certains mots nécessite une période d'adaptation.

DURÉE DE VIE
Peu de mini-jeux à débloquer, on atteint assez rapidement les limites du titre.

L'idée est louable, mais l'ensemble manque de variété dans les exercices. Un bon début qu'il faudra étoffer si d'autres méthodes d'apprentissage des langues viennent à sortir.

11 / 20

MONSTER HOUSE

ALORS QUE LA VERSION GBA DE *MONSTER HOUSE* PROPOSE UNE PARTIE AVENTURE PLUTÔT SYMPA, LA DS SE VOIT DOTÉE D'UN JEU DE TIR MANQUANT CRUELLEMENT D'AMBITION.

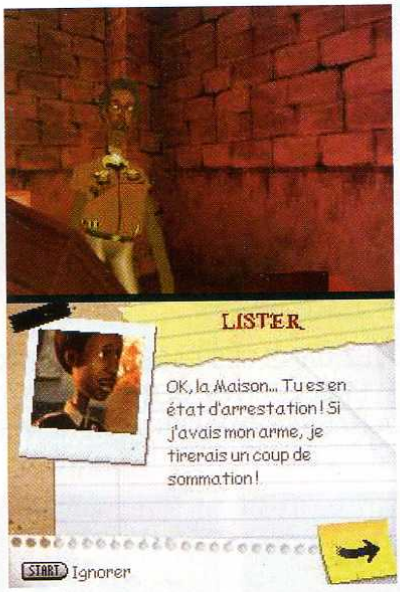
PLUS
- Jouabilité
- Défoulement
- Fidélité au film

MOINS
- Répétitif
- Mal réalisé
- Pas de Multijoueur

Depuis quelque temps, rien ne semble tourner rond dans la maison de Mr Nebbercracker, un vieil homme plutôt bizarre. En effet, tout ce qui a la malchance de traîner trop près de la mystérieuse baraque disparaît subitement… À la veille d'Halloween et de sa horde d'enfants venant sonner aux portes, l'heure est plus que grave ! Vous incarnez alternativement trois ados bien décidés à lever le mystère de cette demeure que certains considèrent comme hantée. DJ se voit doté d'un pistolet à eau à cadence rapide mais à jet unique, tandis que Chowder, le petit gros de la bande, peut balancer des trombes d'eau mais plus lentement. Enfin, Jenny possède deux pistolets à eau pouvant être utilisés simultanément ou séparément. La seule fille du groupe représente une bonne alternative pour les joueurs préférant la finesse au « bourrinnage » intensif. *Monster*

House fait appel à l'imaginaire et aux peurs enfantines pour nous placer dans un univers où l'on retrouve des bouquins volants, des horloges kamikazes, ainsi que des assiettes dont le seul but est de vous fracasser le crâne. Le schéma général de l'aventure est simple. Vous devez avancer continuellement en détruisant tous les ennemis se présentant devant vous. Pour le reste, les boss sont rares mais plutôt difficiles à envoyer en enfer. Vu qu'on ne peut diriger qu'un seul personnage à la fois, une bonne gestion d'équipe s'avère

Il est parfois possible de choisir son itinéraire pour faciliter la progression.



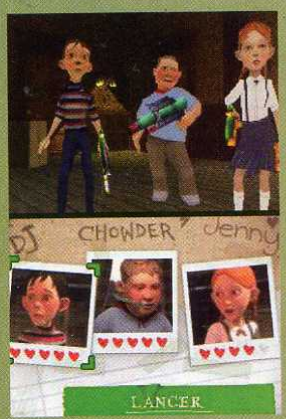
Les cinématiques sont plutôt amusantes, à défaut d'être jolies.

nécessaire pour ne pas trop galérer dans les différentes salles. Le second écran sert, comme souvent, à afficher une sorte de radar indiquant la topographie des lieux, les positions en temps réel – la vôtre et celle de vos ennemis. Il permet également de viser et tirer sur les différentes cibles via le stylet, les déplacements se réalisant à la croix directionnelle. Si le concept se montre défoulant au début, il devient carrément répétitif au fil des minutes. Bien sûr, quelques bonus – permettant de récupérer un peu de vie ou de booster la puissance d'une arme – viennent tenter de casser la routine. En vain... De même, la récolte des jouets disséminés ici ou là ne change malheureusement pas la donne. Au final, on reste devant un soft au concept peu inspiré. Seule une petite subtilité vient agrémenter le gameplay. Lorsque votre pistolet à eau clignote, c'est que la pression devient trop faible, diminuant du même coup la portée de votre arme. Vous devez alors trouver un moment entre plusieurs vagues ennemies pour la faire remonter en effectuant des mouvements de haut en bas avec votre stylet. Plutôt léger au regard des potentialités ludiques de la DS ! Comme les mauvaises nouvelles n'arrivent jamais seules, sachez qu'aucun mode Multijoueur n'est proposé. Cela aurait pourtant considérablement augmenté l'intérêt. Enfin, la réalisation technique dans son ensemble se révèle fidèle au reste du soft, le minimum syndical est donc de mise. Bien loin de l'excellent film d'animation éponyme, *Monster House* ne marquera pas l'histoire tant il s'avère peu ambitieux. Qui a dit bâclé ? **SAM**

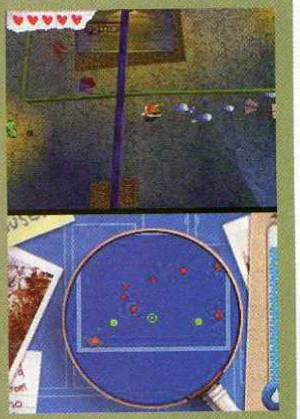
En appuyant par à coups, Jenny peut économiser son stock d'eau.

COMME AU CINÉMA... MAIS EN MOINS BIEN !

Vous l'aurez compris, ce jeu n'est pas vraiment un modèle de fun et d'originalité. Heureusement, des petites scènes intermédiaires viennent régulièrement rappeler la trame du film d'animation. On retrouve ainsi la plupart des protagonistes de l'histoire et les dialogues, bourrés d'humour, sont fidèles à l'œuvre originale. Quoi qu'il en soit, *Monster House* ne restera pas dans les annales vidéo-ludiques. Si vous êtes un peu difficile, vous feriez mieux d'économiser vos deniers pour de véritables hits. Vous voilà donc prévenu !



La bonne gestion des jauges de vie et des capacités des trois héros est primordiale pour bien mener le jeu.



Le radar est très utile pour localiser les bonus qui apparaissent régulièrement.

RÉALISATION
Le graphisme est tout juste acceptable. L'angle de vue sur la console, en plongée, n'arrange rien.

JOUABILITÉ
L'un des points forts de *Monster House*. Des commandes simples et intuitives.

SON
Les thèmes façon Halloween sont dans l'esprit. Les bruitages sont réduits au strict minimum.

DURÉE DE VIE
La baraque est plutôt vaste et certains boss vous donneront du fil à retordre.

Une maison hantée furibarde, des gamins intrépides et un vieillard flippant : plutôt tentant, non ? Malheureusement, *Monster House*, trop répétitif, se classe dans la catégorie des jeux de qualité moyenne.

10 / 20

TOUJOURS SUR DS

RETROUVEZ DANS CES PAGES LES JEUX DS TESTÉS DANS NOS NUMÉROS PRÉCÉDENTS. CERTAINES NOTES ONT ÉTÉ REVUES À LA BAISSE OU À LA HAUSSE CAR LES JEUX NE VIEILLISSENT PAS TOUS AUSSI BIEN.

18/20

ADVANCE WARS DUAL STRIKE — Nintendo

Graphisme simple, ergonomie maximale... *Advance Wars : Dual Strike* est un jeu parfaitement conçu. Grandiose en Solo, génial en Multi. Rien que du bonheur.

17/20

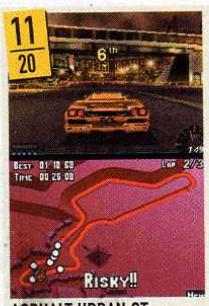
ANIMAL CROSSING WILD WORLD — Nintendo

Créez votre village, soignez vos rapports de voisinage et baladez-vous online dans les villages des autres joueurs. Un jeu sans fin et blindé de surprises.

14/20

ANOTHER CODE MÉMOIRES DOUBLES — Nintendo

Une histoire prenante, un jeu d'aventure simple d'utilisation et une ambiance particulière rendent ce jeu attachant. Un peu court, c'est dommage.



11/20

ASPHALT URBAN GT — Ubisoft

Premier jeu de course sorti sur DS, il accuse un coup de vieux technique. Le faible nombre de circuits et des problèmes de collisions lui font encore perdre des points.

15/20

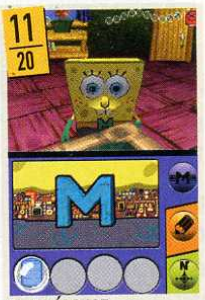
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA — Ubisoft

Original à bien des égards, cette version jeu de stratégie de *Prince of Persia* possède pas mal d'attraits, malgré des graphismes un peu fades.

16/20

BILLIARD ACTION — Codemasters

Amateurs de billard, vous allez être conquis par une version tactile relativement bien réalisée. On regrette cependant un environnement un peu austère.



11/20

BOB L'ÉPONGE : SUPER VENGEUR — THQ

Entre action et aventure, Bob l'Éponge se perd un peu dans cet épisode inégal. Certaines idées sont bonnes, d'autres moins. On reste un peu sur sa faim.

16/20

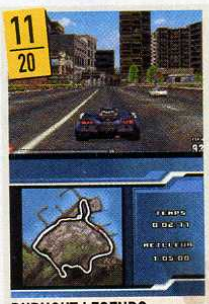
BOMBERMAN DS — Ubisoft

Une carte, huit DS, et vous enchaînerez les parties en vous lançant les bombes à travers le double écran. Le mode Solo est tout à fait convenable. Explosion de rires garantie !

12/20

BUBBLE BOBBLE — Taito

Une centaine de tableaux à nettoyer seul ou à deux. Le principe : mettre les monstres dans des bulles et les crever pour ramasser ensuite des fruits. Sympa, mais un peu vieillot.



11/20

BURNOUT LEGENDS — Electronic Arts

On espérait beaucoup du jeu de course le plus speed de la planète. L'adaptation DS nous déçoit. On y retrouve tout, mais il manque une jouabilité au top pour convaincre.

16/20

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW — Konami

Mélange de plates-formes et de jeu de rôle, ce titre est d'une finition impeccable. L'aventure est longue et captivante. Défiez aussi vos amis en wi-fi.

15/20

CÉRÉBRALE ACADÉMIE — Nintendo

Dans la lignée d'*Entraînement cérébral*, ce jeu de calcul mental possède une durée de vie moins intéressante, mais présente un côté un peu plus fun.

14/20

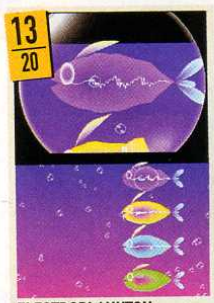
DBZ SUPERSONIC WARRIORS 2 — Atari

Après une version GBA très réussie, cette version DS en reprend tous les ingrédients. Toujours aussi plaisant, mais on s'attendait à être un peu plus surpris quand même.

3/20

DRAGON BOOSTER — Konami

Réalisation bâclée, intérêt inexistant, *Dragon Booster* est un jeu de course lamentable et laid. Injouable, c'est un des pires jeux existant sur Nintendo DS.



13/20

ELECTROPLANKTON — Nintendo

Un concept original et étonnant pour un jeu hypnotique. Une sorte d'expérience musicale et sensorielle. Certains détestent, d'autres adorent.

13/20

FIFA 06 — Electronic Arts

Le premier jeu de foot de la DS s'en sort bien. La prise en main est aisée et les divers modes de jeu (Scénario, Saison et Carrière) lui assurent une excellente durée de vie.

12/20

GOLDENEYE AU SERVICE DU MAL — Electronic Arts

On reste sur sa faim avec ce titre d'action plus que classique, à la maniabilité délicate. Jouable en Solo, et jusqu'à huit en Multijoueur.

11/20

HARRY POTTER & LA COUPE DE FEU — E.A

Un peu poussif. *Harry Potter et la Coupe de feu* aurait pu utiliser de manière plus convaincante les spécificités de la DS. Il demeure un jeu d'aventure et d'action sympa.

18/20

KIRBY : LE PINCEAU DU POUVOIR — Nintendo

Jouable uniquement au stylet, ce *Kirby* est un titre extraordinaire doté d'une excellente durée de vie. Seul bémol : l'absence d'un mode Multi.

12/20

LE MONDE DE NARNIA — Buena Vista Games

De l'action, mêlée à des éléments de jeu de rôle. *Narnia* reprend la trame du film et permet à deux joueurs de revivre les grandes scènes en mode Coopératif.

10/20

LES INDESTRUCTIBLES 2 — THQ

Malgré le grand degré de sympathie qu'inspire la famille *Indestructibles*, on ne peut qu'être déçu par cette suite. La technique est faible et le ludisme peu inspiré.

LES URBZ LES SIMS IN THE CITY — Electronic Arts

Contrairement à la version pour consoles de salon, ce *Urbz* associe aventure et gestion. Quasi identique à la version GBA, le titre ne profite pas du potentiel de la DS.

LOST IN BLUE — Konami

Le but du jeu consiste à aider deux naufragés à survivre sur une île déserte : captivant mais très difficile. L'impression de liberté est totale. Attention, le titre est exigeant.

LOST MAGIC — Ubi Soft

La DS ne tient pas encore là son jeu de rôle ultime. Avec un scénario sympa, l'utilisation de l'écran tactile et un mode Duel online, *Lost Magic* possède quelques atouts.

MADAGASCAR — Activision

Trop court et sans originalité, *Madagascar* est un titre de plates-formes qui ne propose que quelques passages et petits jeux sympathiques. On oublie vite l'ensemble.

MARIO & LUIGI 2 — Nintendo

Mélangeant allégrement plates-formes et jeu de rôle, *Mario & Luigi 2* est un titre quasiment sans faille. Très maniable, drôle, on ne regrette que l'absence d'un mode Multijoueur.

MARIO KART DS — Nintendo

Premier jeu profitant des capacités online de la DS, *Mario Kart* est un chef-d'œuvre. Beau, maniable et super fun. Multi jusqu'à huit en LAN, ou quatre via le Net.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 — Capcom

Fort de son succès sur GBA, voici une version DS qui reprend tous les meilleurs éléments. Un jeu passionnant mais sans surprises pour les connaisseurs de la série.

METEOS — Nintendo

Concept simple, prise en main immédiate : *Meteos* est aussi indispensable que l'était *Tetris* à son époque. Seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs), l'essayer… c'est l'adopter !

METROID PRIME HUNTERS — Nintendo

Un formidable jeu d'action en solo, incontournable avec son mode Online. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans les arènes. Une maniabilité et une réalisation sans failles.

METROID PRIME PINBALL — Nintendo

Une physique de bille d'un réalisme saisissant, une maniabilité parfaite : ce flipper est un petit bijou. Mention spéciale aux *remix* rock'n roll des airs de la série.

MR DRILLER DRILL SPIRITS — Namco

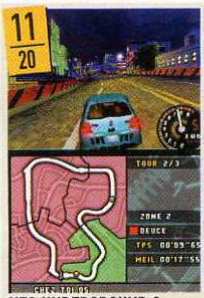
Au stylet ou à la croix directionnelle, *Mr Driller* est parfois brouillon mais toujours accrocheur. Un peu trop répétitif pour être vraiment indispensable.

NANOSTRAY — THQ

Explosions et ennemis à gogo dans ce shoot'em-up bien réalisé, jouable à deux dans des modes de jeux spéciaux. Il aurait mérité d'être plus nerveux et plus difficile.

NEW SUPER MARIO BROS — Nintendo

Une version *old school* de *Mario*, remis au goût du jour et profitant des capacités de la Nintendo DS. Un très grand jeu de plates-formes 2D, qui rend hommage à la série.



NFS UNDERGROUND 2 — Electronic Arts

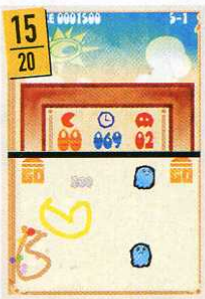
Un bilan mitigé pour cette star des jeux de course. Le contenu est honnête, mais la réalisation ne suit pas. On pouvait espérer mieux sur DS.

NINTENDOGS — Nintendo

Une expérience étonnante. Utilisez stylet et micro pour éduquer et chouchouter votre chiot. Faites-le participer à des concours et échangez des cadeaux avec d'autres joueurs.

PAC'N ROLL — Namco

À l'aide du stylet, déplacez votre Pac-Man dans une quarantaine de labyrinthes. Un jeu original et bien conçu, seules les confrontations avec les boss sont un peu décevantes.



PAC-PIX — Nintendo

Voici un véritable casse-tête qui exploite à fond le stylet et l'écran tactile de la DS. Le jeu est étonnant, même s'il vise en priorité les amateurs de puzzle et de hi-scores.

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY — Nintendo

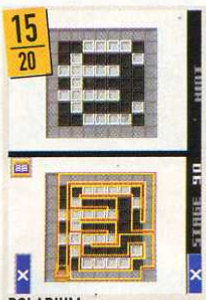
Original et bien pensé, *Phoenix Wright* est un excellent jeu d'aventure. Vous incarnez un avocat et réunissez les preuves pour innocenter vos clients. On attend impatiemment la suite !

POKÉMON DASH — Nintendo

Un mignon petit jeu de course à la jouabilité très simple : on frotte l'écran pour avancer. L'ensemble manque malgré tout de profondeur. Mode wi-fi jusqu'à six joueurs.

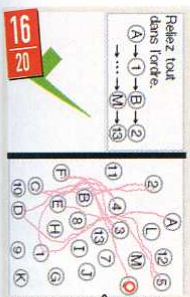
POKÉMON LINK ! — Nintendo

Un principe de jeu à la *Dr Mario*. Regroupez les Pokémon par famille pour nettoyer l'écran. Un puzzle game sympa, pour patienter avant la sortie d'un vrai jeu Pokémon !



POLARIUM — Nintendo

Des cases noires d'un côté et blanches de l'autre, que l'on retourne d'un coup de stylet pour vider l'écran. C'est un excellent casse-tête, dont le graphisme est sobre et lisible.



PROG. D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL — Nintendo

Une série de jeux basés sur la mémoire et le calcul pour évaluer quotidiennement vos facultés cérébrales. Un principe de jeu original et finalement très accrocheur.

PROJECT RUB — Sega

Des mini-jeux loufoques qui font appel au micro ou à l'écran tactile. Les idées sont sympa et l'habillage, dans l'ensemble, est assez original. Seul défaut : trente mini-jeux, c'est peu.

RAYMAN DS — Ubisoft

Sortie un peu trop vite, cette adaptation de *Rayman 2* présente quelques défauts techniques regrettables. C'est bien dommage, car l'aventure est passionnante.

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE — Nintendo

Un remake plutôt réussi techniquement. Ce *survival horror* ne parvient tout de même pas à recréer l'ambiance flippante des versions existantes sur consoles de salon.

RIDGE RACER DS — Nintendo

Sans conteste le jeu de course le plus nerveux de la DS. Jouable à la croix ou au stylet. Une bonne durée de vie, mais des problèmes de collisions. Peut mieux faire.

SONIC RUSH — Sega

Le jeu de plates-formes le plus vif de la galaxie est en top forme. L'emploi du double écran est superbe et le jeu offre un véritable défi, que vous jouiez en solo ou à deux.

SPIDER-MAN 2 — Activision

De nombreux mouvements possibles pour un jeu de plates-formes difficile à prendre en main. Un jeu d'action finalement correct et rythmé. Pour joueurs persévérants.

10/20

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Ubisoft

L'ambiance est superbe et la bande-son de qualité, mais une prise en main à la fois intransigeante et défaillante empêche *Splinter Cell* de s'illustrer.

11/20

SPYRO SHADOW LEGACY

Vivendi

Le gentil dragon mauve est le héros d'un jeu d'aventure à la durée de vie très courte. C'est sympa, mais ça manque de rythme et de caractère.

14/20

SUPER MONKEY BALL

Sega

Voilà le genre de jeu qui peut vous rendre chèvre. Déplacez une boule à l'aide du stylet à travers des niveaux pour équilibristes. Très maniable et des mini-jeux à partager.

13/20

SUPER PRINCESS PEACH

Nintendo

Voilà Peach en héroïne d'un jeu de plates-formes. Dans l'ensemble, la petite s'en sort bien, même si elle ne fait pas le poids face au géant *New Super Mario Bros.*

13/20

STAR WARS III LA REVANCHE DES SITH

Lucasart

Beat'em-up de qualité, ce *Star Wars* propose des séquences de shoot en 3D du meilleur effet. Mode wi-fi à quatre ou solo long, pour satisfaire tous les joueurs.

18/20

SUPER MARIO 64 DS

Nintendo

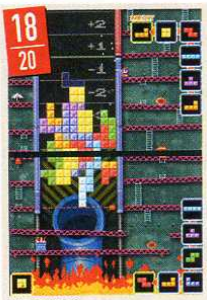
C'est, et de loin, le meilleur jeu de plates-formes 3D de la DS. La partie aventure jouit d'une durée de vie monstrueuse. Ajoutez les nombreux mini-jeux et le mode wi-fi... Un must !

9/20

TAO'S ADVENTURE

Konami

Une 3D sommaire, un principe de jeu vieillot malgré l'idée de collectionner des monstres à la Pokémon... Classique et récurrent, *Tao's Adventure* ne nous a pas convaincus.



18/20

TETRIS DS

Nintendo

Remettre *Tetris* dans la course n'était pas chose facile. Le défi est pourtant gagné : cette version confirme que ce puzzle game reste le meilleur. À déguster online et sans modération.

14/20

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

EA Sports

Si la maniabilité est délicate, ce jeu de golf est complet et jouable à quatre (une carte chacun). Le contenu est dense et comblera les fans de ce sport.

14/20

THE RUB RABBITS !

Sega

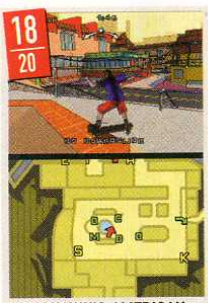
On retrouve l'ambiance graphique particulière de *Project Rub* et le côté déjanté des mini-jeux. Pas aussi fou que *Wario Ware* mais très amusant tout de même.

12/20

TITEUF MISSION NADIA

Atari

Une série de mini-jeux tantôt sympathiques, tantôt drôles, tantôt ratés... *Titeuf* sur DS donne à boire et à manger à ses fans ! Et demeure vraiment un petit jeu.



18/20

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Activision

Techniquement impressionnant, *Tony Hawk* est d'une jouabilité irréprochable. Vous pourrez en plus profiter d'un mode Online pour montrer votre talent à la terre entière.

15/20

TRAUMA CENTER : UNDER THE KNIFE

Nintendo

À l'aide du stylet, vous opérez des patients. Un excellent scénario et une jouabilité très instinctive servent ce jeu aussi original que plaisant.

15/20

ULTIMATE SPIDER-MAN

Activision

Ce *Spider-Man* est un jeu d'action d'apparence classique, mais des tonnes de petites idées agrémentent et renouvellent le jeu. Un cocktail nerveux et prenant.

16/20

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE

Capcom

Bluffant sur le plan technique, *Viewtiful Joe* est parfois un peu confus dans l'action. On en redemande cependant, tant l'ambiance est complètement délirante.

17/20

WARIO WARE TOUCHED !

Nintendo

Plus de deux cents mini-jeux à débloquer, tous excellents. Une énorme boîte à surprises dont on ne peut regretter que l'absence de mode Multi.

15/20

YOSHI TOUCH & GO

Nintendo

Jeu à scores par excellence, ce *Yoshi* propose un concept novateur et fun. À noter qu'une seule carte suffit pour partager le mode Multijoueur. On a aimé et on vous le recommande.

8/20

WORMS OPEN WARFARE

THQ

On s'attendait à une adaptation soignée, mais le résultat est décevant. Le jeu le plus drôle du monde perd toute sa finesse sur DS. Très regrettable.

11/20

X-MEN 3

Activision

Pas grand-chose à retenir de ce jeu doté d'une réalisation passable. L'adaptation, sans âme, manque d'envergure. Au final, un petit jeu d'action dont on peut se passer sans regret.

16/20

YU-GI-OH ! NIGHTMARE TROUBADOUR

Konami

Une ergonomie parfaite pour la version DS du célèbre titre. Des centaines d'heures de jeu en perspective. Mode Duel et échange de cartes possibles.

11/20

ZOO TYCOON

THQ

Gérer un parc animalier, ça vous tente ? L'idée est attirante mais le stylet et l'écran tactile auraient dus être utilisés de bien meilleure manière. Résultat : un peu poussif.

Et aussi...

Animaniacs : Lights, Camera, Action	9/20
Cocoto Kart Racer	9/20
Devilish	6/20
King Kong	6/20
Les Sims 2	9/20
Marvel Nemesis	4/20
Need For Speed : Most Wanted	3/20
Nintendo Touch Golf	8/20
Retro Atari Classics	4/20
Robots	5/20
Scooby-Doo : démasqué !	11/20
Sega Casino	8/20
Shrek Super Slam	6/20
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	6/20
Zoo Keeper	9/20

Vous êtes à un doigt de gagner de l'argent.

Abonnez-vous en ligne

et économisez **jusqu'à 50 %** sur le prix de vente en kiosque de vos magazines favoris

www.mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

Si vous bloquez sur un jeu, venez donc jeter un coup d'œil ici. Notre collection d'astuces et autres cheatcodes a sans doute de quoi vous tirer d'affaire. N'hésitez pas à nous faire part de vos découvertes, ou à nous demander de l'aide si vous êtes coincé ! **LEFLOU**

TAMAGOTCHI
CONNECTION : CORNER SHOP

Débloquer des Tamagotchis

Allez dans la maison de votre Tamagotchi. Puis dans le menu *Cheat* et pressez les touches dans l'ordre suivant :
ABYXABYXYBAX.

AGE OF EMPIRES

Unités puissantes

Quelles que soient les unités que vous produisez, n'oubliez pas de développer vos archers. Augmentez leur protection et leur distance de tir. Protégés avec des unités qui font du corps à corps, les archers demeurent de loin les unités les plus meurtrières (cadence de tir élevé).

CARS

Nitro Infini
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **vroooom**.

Toutes les peintures
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **r4mone**.

Tous les circuits et tous les mini-jeux
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **mattl66**.

Tous les dessins
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **conc3pt**.

Départ rapide
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **imspeed**.

Tous les extraits du film
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **watchit**.

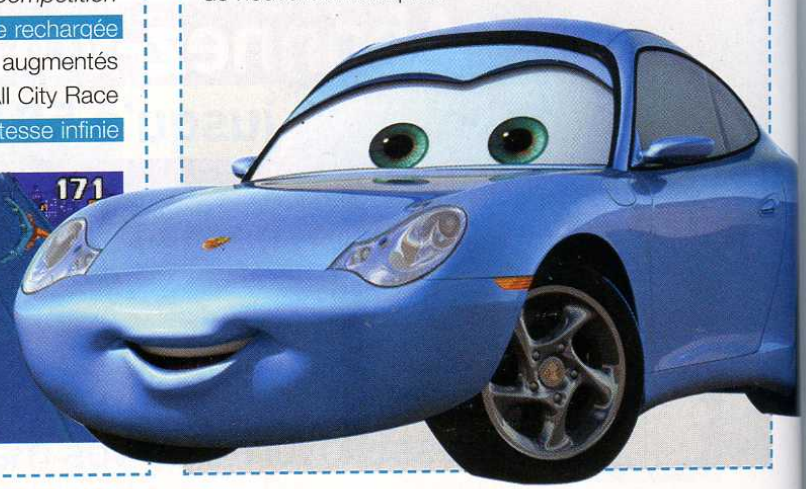
Débloquez tous les véhicules
Dans le menu, sélectionnez le mode *Cheatcode* et entrez le mot **yaycars**.

Les morceaux de musique cachés
Faites **Haut, Bas, Haut, Bas, A, B, X, Y** à l'écran où il y a écrit *Appuyez sur Start.* Vous débloquerez de nouvelles musiques.

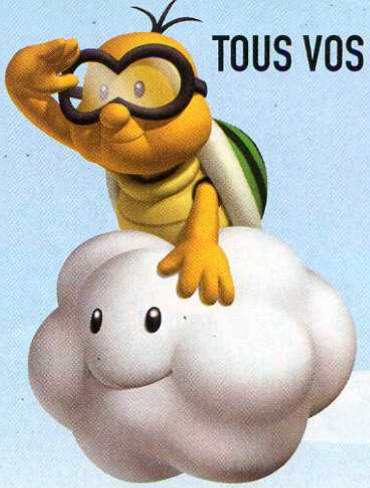
DRAGON BOOSTER

Mots de passe
Entrez les mots de passe suivants dans le menu *Passwords*.

Mots de passe	Effets
11, 5, 4, 12, 3, 7	999 999 pièces
5, 8, 7, 11, 1, 13	Débloque Blue Energy Bolt Gear
4, 11, 7, 13, 12, 12	Bonus énergie remplacés par des Sushis dans les modes Free Run et All City Race
13, 10, 13, 12, 7, 2	Débloque *Dragon Booster*
1, 5, 2, 10, 3, 8	Mini-jeu duel entre ArthoPenn et Dragon-Human
3, 13, 7, 3, 11, 6	Débloque Green Charging Gear
7, 5, 11, 13, 12, 1	Mini-jeu *Skills Competition*
1, 4, 3, 2, 8, 6	La jauge de vitesse ne peut être rechargée
6, 6, 6, 6, 6, 6	Dégâts occasionnés par les obstacles augmentés dans Free Run et All City Race
5, 7, 10, 3, 3, 13	Jauge de vitesse infinie



New SUPER MARIO BROS.



Vie infinie

Dans le niveau 2-4, après les deux plantes carnivores qui se trouvent après le check point de milieu de niveau, il y a un escalier avec une tortue qui en descend. Sautez sur la tortue au moment où elle se trouve sur la troisième marche (en partant du bas). Mario sautera sur la tortue sans s'arrêter et vous pourrez gagner ainsi jusqu'à 99 vies. Si vous faites une erreur de manipulation, retournez en arrière, puis revenez aux escaliers, la tortue sera à nouveau là.

Vie supplémentaire

Récupérez 100 pièces pour avoir une vie supplémentaire.
Ou, à la fin d'un niveau, sautez tout en haut du mât pour obtenir une vie supplémentaire.

YU-GI-OH ! NIGHTMARE TROUBADOUR

La machine à mots de passe

Cette machine, qui se trouve dans le magasin de cartes, ne fonctionne que lorsque vous avez 1 000 points KC et que vous avez gagné le Tournoi expert. Il existe cependant deux codes qui ne nécessitent pas d'avoir les cartes.

Crédits : 00000375
Test Son : 57300000

LOST MAGIC

Côté bon ou côté mauvais

Une fois que vous avez battu le prêtre blanc, la Diva vous demandera de choisir entre garder la baguette ou l'abandonner. Si vous décidez de la garder, vous continuerez du côté mauvais de l'histoire. Si au contraire, vous l'abandonnez, vous continuerez du côté bon de l'histoire. En fonction de votre choix, vous vivrez un scénario de fin différent.

Nouvelle partie / Mêmes caractéristiques

Une fois le jeu terminé, du côté mauvais ou bon, le jeu vous demande de sauvegarder. Quand vous rechargez la partie, vous recommencez le jeu depuis le début, mais en ayant gardé votre niveau, vos caractéristiques de fin, vos objets. Le jeu reprend alors dans un niveau plus difficile.

Débloquez les boss pour le mode Libre

Une fois qu'un boss est vaincu, il devient disponible dans le mode Libre.

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU DR KAWASHIMA

Comment obtenir plusieurs tampons en une journée

L'astuce est très simple. Faites votre exercice ; lorsque vous obtenez un tampon, il suffit d'aller changer le jour dans les réglages de la DS. Vous pouvez ensuite recommencer un autre exercice et obtenir encore un autre tampon.
De la sorte, vous obtiendrez très vite le nombre de tampons qu'il vous faut pour débloquer les petits bonus du jeu.

Trois sons amusants

Lorsque vous finissez une grille de Sudoku, cliquez sur le dessin affiché et vous obtiendrez un son.

Le piéton = son de Mario
Le vélo = son de sonnette
La voiture = son de klaxon

New SUPER MARIO BROS.

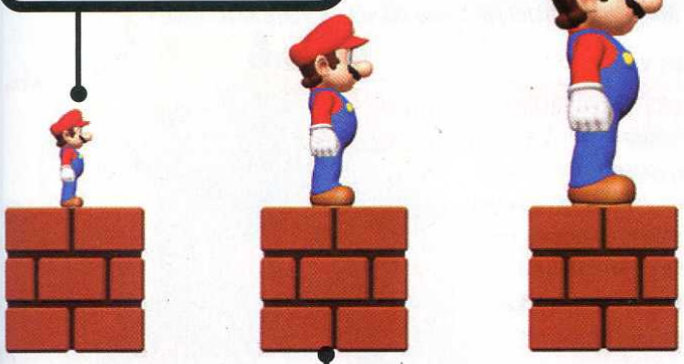
Finir *New Super Mario Bros.* est une chose, mais le terminer à 100 % en est une autre ! Pour ne rien rater des nouvelles aventures de notre plombier (Star Coins, Warp Zones et autres passages secrets), suivez notre guide... **ZIMRI-LIM**

Mario dans tous ses états

Dans ce nouvel opus, Mario est disponible en quatre tailles, rien que ça ! Chaque format possède ses avantages et ses inconvénients. Les voici, classés du plus petit au plus grand. À vous de les utiliser au mieux…

Mini Mario. Ce Mario plus que minuscule ne peut être obtenu que grâce à un Minichampignon, un item très rare. Sa petite taille lui permet de se faufiler dans des passages très étroits, mais le rend également moins sensible à la gravité, ce qui lui permet de sauter plus haut et plus loin, et de courir à la surface de l'eau. En contrepartie, Mini Mario est extrêmement vulnérable : il meurt instantanément à la première erreur, et il lui faut donner un coup de derrière pour écraser les ennemis normaux. Il lui est également impossible de détruire directement des blocs.

Super Mario ou Mario Feu. Grâce à un Champignon (pour Super Mario) ou une Fleur de Feu (pour Mario Feu), Mario atteint sa taille « super ». Il dégomme alors la plupart des blocs et encaisse une attaque, avant de régresser en Mario normal. Mais il ne peut pas s'engouffrer dans certains passages.



Mario. Dans sa taille d'origine, Mario est un nabot qui peut se glisser dans des passages relativement étroits. Vulnérable à la moindre attaque, il peut cependant écraser les ennemis, mais ne réussit pas à dégommer les blocs.

Méga Mario. Grâce au Mégachampignon, le plombier moustachu peut prendre pour quelques instants des proportions gigantesques. Quasiment invulnérable, il défonce tout sur son passage : les tuyaux, les blocs rebelles, les ennemis de toutes sortes. Rien ne lui résiste ! Dans ce mode, une barre de destruction s'affiche en haut de l'écran. En faisant un maximum de dégâts, vous pourrez ainsi gagner une vie par graduation.

Les Star Coins

Chaque niveau du jeu, qu'il soit secret ou non, contient trois Star Coins – des grosses pièces au motif étoilé. Elles serviront de monnaie pour payer vos droits de passage sur la carte, et leur montant sera indiqué sur les pancartes vous barrant la route. Vous n'aurez fini le jeu que lorsque toutes ces pièces seront récoltées et dépensées. Vous trouverez ici de quoi les traquer une à une, jusqu'à la dernière. Certaines seront simples d'accès, d'autres beaucoup plus compliquées à atteindre. Il vous faudra parfois remplir des conditions drastiques, comme venir en mode Mini Mario ou être équipé d'une Carapace bleue. N'oubliez pas que, dans bien des cas, un Mégachampignon sera votre sauveur : il pourra vous tirer d'une situation trop épineuse.

Un vrai mariole

Pour percer tous les secrets du jeu, vous devrez apprendre à connaître les nouvelles techniques de Mario. Vous découvrirez par exemple qu'en enchaînant trois sauts, vous pourrez atteindre une hauteur maximale de saut. La technique du rebond sur les murs, exigeante en timing, demande un peu de patience avant d'être maîtrisée. Les coups de popotin, glissades et rebonds sur les ennemis auront leur rôle à jouer dans les aventures qui vous attendent.

MARIO DÉBLOQUE

Comment tout débloquer dans le jeu ? Facile !

Monde 4 : battre le boss final du monde 2 en Mini Mario.
Monde 7 : battre le boss final du Monde 5 en Mini Mario.
Sauvegarder à tout moment sur la carte : finir le jeu une fois.
Fonds d'écran spéciaux : finir le jeu une fois.
Maisons Champignon illimitées : finir tous les niveaux sans exception.
Fond d'écran caché : finir toutes les sorties de tous les niveaux.
Icône étoile 1 : battre le dernier boss.
Icône étoile 2 : finir toutes les sorties de tous les niveaux.
Icône étoile 3 : récolter et dépenser toutes les Star Coins.

QUELQUES ASTUCES POUR LA ROUTE

Comment gagner facilement des vies ou se faciliter un peu la tâche ? *Le Magazine Officiel Nintendo DS* vole à votre rescousse !

Les cadeaux des multiples de 11

Si, au moment où vous finissez un niveau, c'est-à-dire à l'instant précis où vous rentrez en contact avec le drapeau de fin, les deux derniers chiffres du temps qui vous reste constituent un multiple de 11, à vous la fortune et la gloire ! Si le chiffre est égal à 11, 22, 33 ou 44, vous entendrez la petite musique de fin de niveau du *Super Mario Bros.* original. Vous aurez même droit à respectivement un, deux, trois ou quatre feux d'artifice, valant chacun 4 000 points. De plus, cela vous permettra de restaurer les maisons Champignon disparues après utilisation. Si le nombre est égal à 11, 22 ou 33, vous récupérerez ainsi une maison rouge. Pour 44, 55 et 66, c'est une maison verte. Enfin, pour 77, 88 ou 99, vous aurez le plaisir de revoir une Mégamaison orange. Super utile !

Les mystères du drapeau d'arrivée

À la fin de chaque niveau, vous devez abaisser un drapeau. Les points que vous récoltez dépendent de la hauteur à laquelle vous entrez en contact avec le mât. Il existe toujours une solution, plus ou moins évidente, pour parvenir tout en haut du drapeau et récolter ainsi une vie supplémentaire. Les points sont ensuite distribués de manière très dégressive : de 8 000 jusqu'à 100.

Gagner des vies et gérer ses sauvegardes

Vous remarquerez vite que vous ne pouvez sauvegarder votre partie qu'à certaines occasions, comme en achetant le passage vers une maison Champignon, ou en finissant une Tour et un Château. Un game over vous obligera à reprendre à l'endroit où vous avez préalablement sauvegardé, avec en tout et pour tout cinq vies. Quand vous devrez enchaîner plusieurs niveaux difficiles sans pouvoir sauvegarder, vous voudrez sans doute récolter des vies pour éviter une fin tragique. Les moyens sont multiples : collecter les vies cachées dans les niveaux, les petites pièces (100 pour une vie), réaliser un maximum de combos possibles (ennemis dégommés à la chaîne en descendant une pente, avec des rebonds, une carapace, une étoile…

Jouer avec Luigi

Si vous voulez jouer avec Luigi dans le mode solo, maintenez **L** et **R** enfoncés au moment de choisir la sauvegarde que vous voulez charger en début de partie. C'est juste un petit bonus sympa, car il n'y a aucun changement de maniabilité, contrairement au jeu *Super Mario Bros. 2.*

SOLUTION : MODE D'EMPLOI

Pour chacun des huit Mondes du jeu, vous trouverez un plan détaillé et une section consacrée à chaque niveau. À vous les conseils et l'inventaire de toutes les Star Coins, Warp Zones, sorties secrètes, etc. Vous voilà armé pour gagner !

Les items rares

Pour récupérer certaines Star Coins ou traverser plus facilement un niveau, il vous faudra parfois disposer d'un Minichampignon ou d'une Carapace bleue, deux items très rares. Pour se les procurer, le plus évident reste d'aller les chercher dans un niveau, et de le finir sans perdre l'item. Si vous avez de la chance, vous pourrez en récupérer grâce aux blocs volants, aux frères Marteau, et aux maisons Champignon rouges qui donnent lieu à une loterie. Pour les Carapaces bleues, il faudra vous en remettre à la chance, mais vous pourrez trouver un Minichampignon dans chacun des niveaux suivants : 1-4, 2-Château, 3-A et 7-A, ce dernier niveau étant sans doute le plus facile à récupérer.

Les check points

Quand vous verrez apparaître par surprise un petit drapeau blanc au cours d'un niveau, il s'agit du check point. C'est le point à partir duquel vous recommencerez le niveau si vous perdez une vie. Par exemple, si vous avez raté une Star Coin dans une partie précédente, vous devrez peut-être finir le niveau et le recommencer depuis le début pour y accéder. Dans tous les cas, gardez l'œil sur la barre de progression, située sur l'écran des menus ; elle vous permettra de vous situer à tout moment dans le niveau.

Canon et drapeau rouge

Certains niveaux possèdent deux sorties : une normale et une cachée, signalée par un drapeau rouge. Elle vous donnera parfois accès à un niveau spécial, signalé par une lettre (par exemple, 5-A ou 8-B), ou à un canon. Ce dernier joue le rôle d'une Warp Zone et vous permet de vous téléporter jusque dans un monde lointain, en sautant plusieurs niveaux.

LES INCONTOURNABLES

Sur la carte, vous ne pourrez pas les rater !

Les frères Marteau

Si vous entrez dans un niveau occupé par un frère Marteau, vous l'affronterez au tout début du niveau. En le battant, vous aurez droit à un item aléatoire.

Les blocs ailés

Même principe que pour les frères Marteau, sauf qu'il vous suffira de frapper le bloc volant.

Les maisons Champignon

LES VERTES : vous gagnez des vies, coefficients multiplicateurs inclus, jusqu'à ce que vous frappiez par malheur le bloc Bowser. Avec un peu de flair, vous pourrez gagner des quantités impressionnantes de vies.

LES ROUGES : vous tirez un item au sort, comme si vous vous trouviez au casino.

LES ORANGE : vous récupérez directement un Mégachampignon, à utiliser à votre convenance depuis l'inventaire.

LA BLEUE : elle apparaît dans le Monde 1 quand vous avez fini le jeu. Vous y achetez des fonds d'écran et vous dépensez ainsi jusqu'à la dernière Star Coin de votre collection.

MONDE 1

Niveau 1-1

CONSEILS

Un petit niveau d'intro, tout simple. Profitez-en pour attraper les huit pièces rouges dans les temps.

Au milieu du niveau, vous la trouverez dans les airs après cinq blocs. **(1)**

Pénétrez dans le tuyau après le check point, et vous trouverez la pièce juste au-dessus du tuyau de sortie. **(2)**

Juste avant la fin du niveau, dégommez à coup de fesses les blocs qui l'enferment. **(3)**

Niveau 1-2

Sautez de bloc en bloc pour atteindre la pièce, visible dans un renfoncement. **(4)**

Dégommez à coups de fesses les blocs qui enferment la pièce, vers le milieu du niveau. **(5)**

Près de la fin du niveau, faites pencher le mécanisme à balancier sur la droite, avant de vous élancer pour atterrir au-dessus du « toit » du niveau, puis courez jusqu'à la pièce. **(6)**

Sortie alternative

Sur le même chemin que celui qui sert à récupérer la dernière pièce, vous trouverez, juste au-dessus de celle-ci, le tuyau qui mène au drapeau rouge. Vous venez d'ouvrir un accès vers une maison Champignon et vers la Tour. **(7)**

Niveau 1-3

CONSEILS

Voici les premiers tremplins rotatifs. Avec eux, tournoyez dans les airs et fondez sur vos victimes, en appuyant en vol sur Bas.

Dés le début du niveau, prenez le premier tremplin, volez vers la droite jusqu'au second, prenez-le pour atterrir à droite sur un champignon tremplin. Vous atteindrez la pièce. **(8)**

Laissez-vous tomber le long du chemin de pièces après la première Star Coin, ou sautez pour l'atteindre depuis un champignon en milieu de niveau. **(9)**

Sautez depuis le champignon qui tangue de gauche à droite, quand il se situe au plus haut de sa course. **(10)**

Niveau 1-Tour

CONSEILS

Attention aux grosses pierres : elles vous aident à monter, mais peuvent aussi vous écraser !

Visible dès le premier tiers du niveau. Faites bien attention au squelette Koopa ! **(11)**

À l'endroit du check point, prenez le tuyau canon et sautez contre le mur de gauche. Rebondissez jusqu'à la porte haute. La pièce se trouve dans la salle suivante. **(12)**

Juste avant le check point, empruntez le passage vers le haut en faisant attention aux blocs hérissés de pointes, et vous la trouverez un peu plus loin. **(13)**

Boss

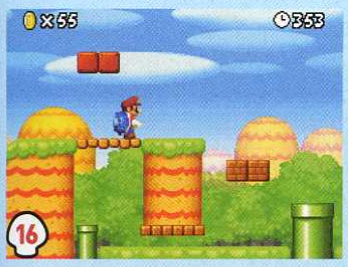
Bébé Bowser est l'archétype du boss ordinaire, qui se contentera d'essayer de vous charger en permanence. Pour le battre, deux méthodes. La plus facile, valable aussi pour la plupart des boss, consiste à le mitrailler de boules de feu, soit neuf au total. Sinon, contentez-vous de lui sauter trois fois dessus pour l'abattre. Le plus efficace reste sans doute une combinaison de ces deux techniques. **(14)**

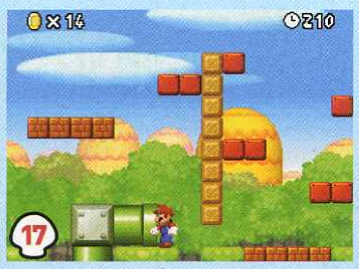
Warp Zone

CONDITION

Avoir une Carapace bleue.

Dans la salle qui contient la deuxième pièce, au lieu de prendre la porte pour revenir, dirigez-vous tout en haut à droite de la salle pour accéder à un nouvel endroit. Grâce à la Carapace bleue, vous pourrez briser les blocs et ainsi emprunter la sortie alternative qui vous amènera au canon. Prenez le canon, et vous voilà directement propulsé au Monde 5 ! **(15)**





Niveau 1-4

CONSEILS

Souvenez-vous bien de ce niveau, car c'est l'une des méthodes les plus faciles pour récupérer un Minichampignon facilement !

Dès que vous trouverez le Minichampignon, revenez quelques pas en arrière pour emprunter le minituyau. La pièce se trouve à l'intérieur. **(16)**

Au milieu du niveau, utilisez une carapace de tortue pour dégommer un max de blocs, libérant ainsi l'accès à un tuyau. Ensuite, laissez-vous descendre dans la canalisation et dégommez le dernier bloc, mais sans prendre les pièces. Activez l'interrupteur **P,** qui transforme les pièces en blocs. Utilisez-les comme marchepied pour atteindre la pièce. **(17)**

Vous la verrez un peu avant la fin du niveau, sous un passage très étroit. Courez à toute vitesse et baissez-vous au dernier moment pour passer, prenez la pièce et faites la même chose à l'envers pour sortir de la petite grotte. **(18)**

Niveau 1-5

CONSEILS

Pour ce niveau aérien, votre pire ennemi, c'est le précipice.

Pour l'attraper, sautez depuis le champignon tremplin placé au début du niveau. **(19)**

Quand vous verrez les deux premières plates-formes suspendues, sautez sur la plate-forme de gauche le temps de faire remonter celle de droite. Sautez ensuite rapidement dessus et vous pourrez récupérer la pièce. **(20)**

Un tuyau se trouve au-dessus du troisième couple de plates-formes suspendues. Même technique que pour la première pièce : sautez d'abord sur la plate-forme de gauche, puis sur celle de droite, et glissez-vous dans le tuyau en appuyant sur le bouton **Haut**. Ensuite, sautez sur le champignon le plus haut et restez dessus avant de sauter pour attraper la troisième pièce. **(21)**

Niveau 1-Château

CONSEILS

C'est certes le premier, mais comme tout Château qui se respecte, il s'agit d'un niveau très hostile. Lave, plafonds qui tombent... Attention où vous mettez les pieds !

Rebondissez sur les parois des murs, qui tentent de vous écraser, pour vous emparer de la première pièce. **(22)**

La pièce se trouve au-dessus de la lave, mais vous verrez un bloc remonter juste en dessous de la pièce de temps en temps. Profitez de ce court moment pour sauter et attraper la pièce. **(23)**

Près du milieu du niveau, entrez dans le tuyau qui se situe juste au milieu de la corde, en sautant le plus haut possible. **(24)**

Boss

Le classique. Pour battre Bowser, deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez le bombarder de boules de feu, ou bien sauter sur la plate-forme mouvante et atterrir sur l'interrupteur pour faire disparaître le pont. Oh, mais voilà la princesse entraînée dans un autre château ! **(25)**

Niveau 1-A

CONSEILS

L'astuce, valable pour tous les niveaux sous-marins : venir avec une Fleur pour dégommer tous les poissons.

Située près de la surface de l'eau, à environ un tiers du niveau. **(26)**

Sautez dans le tuyau au-dessus de la surface, situé juste après la première pièce. **(27)**

Pour attraper la dernière pièce, glissez-vous en Mario dans l'étroit passage, ou alors faites le tour pour passer en Super Mario (ou Mario Feu). **(28)**

MONDE 2

Niveau 2-1

CONSEILS

Si vous prenez un Minichampignon, vous aurez accès à un minituyau et à un maximum de pièces.

Visible au début du niveau sautez au bon moment ! **(1)**

Au milieu du niveau, vous trouverez une plate-forme ascensionnelle avec un cactus. Sautez pour prendre la pièce quand elle est au plus haut, ou bien tirez sur le cactus, si vous avez le déguisement adéquat. **(2)**

Après le check point, sautez sur une plate-forme basse pour prendre la pièce. **(3)**

Niveau 2-2

CONSEILS

Récupérez une Fleur dès que possible : c'est l'arme ultime contre les hordes de tortues à pointes. Si vous parvenez à voler le nuage d'un Lakitu, vous pourrez récupérer plein de pièces en vous promenant dans le ciel.

Quand vous verrez le premier Lakitu (cette sale bestiole qui vous balance des tortues à pointes depuis son nuage), dégommez-le (par exemple avec les boules de feu), puis sautez sur son nuage et utilisez-le pour atteindre le haut de l'écran. Vous verrez la pièce plus loin sur la droite. **(4)**

Dégommez les blocs, au milieu du niveau, à coups de fesses pour prendre la pièce. **(5)**

Avant la fin du niveau, vous verrez un tuyau tremplin vert. Utilisez-le et maintenez le bouton **Haut** pour entrer dans le tuyau situé tout en haut. Un nouveau tuyau tremplin vous permettra d'atteindre la pièce. **(6)**

Niveau 2-3

CONSEILS

Utilisez le coup de fesses pour passer à travers les plaques d'égouts.

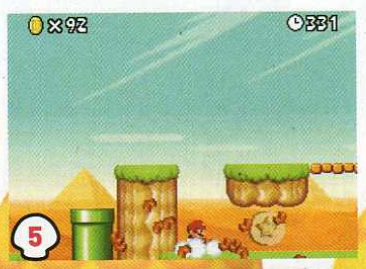
Rebondissez sur les murs, au début du niveau, pour atteindre la pièce qui se trouve dans la partie supérieure. **(7)**

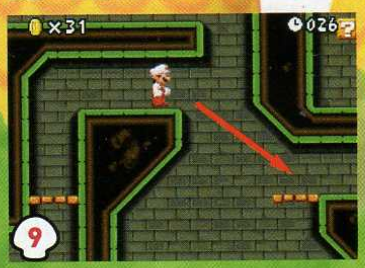
Près de la plante carnivore, prenez la porte à sens unique qui se situe à droite. C'est là que vous trouverez la pièce. **(8)**

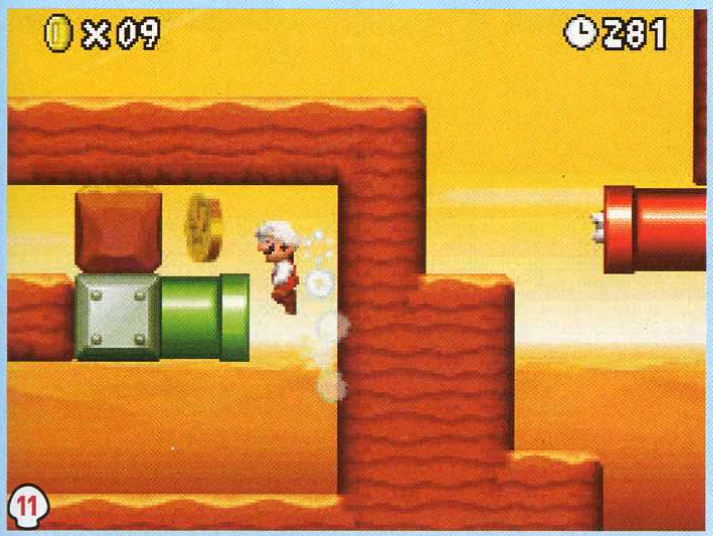
Tout de suite après le passage avec la plante carnivore géante, prenez le passage vers le haut. Ensuite, prenez à gauche au-dessus de la petite plante, puis le passage de droite à l'embranchement. En prenant votre élan, foncez sans sauter pour atteindre la pièce sur une petite plate-forme à droite. **(9)**

Sortie alternative

Dans la deuxième moitié du niveau, vous pourrez faire monter la hauteur de l'eau grâce à un interrupteur. Nagez jusqu'à la partie située en haut à gauche. Un autre interrupteur s'y trouve. Actionnez-le, puis nagez jusqu'au sommet, et enfin prenez la sortie sur la gauche. Elle vous mènera jusqu'au niveau spécial 2-A. **(10)**







Niveau 2-4

CONSEILS

Appuyez sur les interrupteurs pour modifier le relief du terrain.

Peu après le début du niveau, pour l'attraper, rebondissez sur le mur, lorsque la plante carnivore se cache. **(11)**

Une fois dans l'eau, frayez-vous un passage sous le sol sur la droite, en veillant à nager vigoureusement pour ne pas couler. Prenez le tuyau rouge, puis nagez jusqu'au prochain tuyau rouge. Dans la salle suivante, prenez la pièce sans actionner l'interrupteur. **(12)**

Visible entre deux rangées de blocs, quand vous êtes près de la fin du niveau. **(13)**

Sortie alternative

CONDITION

Avoir un Minichampignon.

Quand vous entrerez en contact avec l'eau pour la première fois, foncez vers la gauche et glissez-vous dans le minituyau. Voilà le drapeau rouge ! Vous venez de libérer l'accès à une maison Champignon. **(14)**

Niveau 2-Tour

CONSEILS

Un donjon acrobatique. Une bonne maîtrise des mouvements de Mario est primordiale pour ne rien rater de ce niveau.

Après la cinquième plate-forme rotative rouge, descendez au niveau du sol. La pièce est sur la droite. **(15)**

Au niveau de la quatrième plate-forme rotative, vous pourrez prendre un passage vers le haut. Sautez et rebondissez sur le mur pour atteindre la porte. Dans la pièce suivante, rebondissez de mur en mur jusqu'à la pièce située tout en haut. **(16)**

Juste avant le dernier tuyau à la fin du niveau, frappez un bloc pour activer des blocs rotatifs. Revenez sur vos pas, sautez sur le bloc de gauche, puis rebondissez le plus haut possible sur le mur jusqu'à atteindre la pièce. **(17)**

Boss

Revoilà Bébé Bowser ! Continuez d'utiliser la même technique en l'esquivant quand il se replie dans sa carapace. Gare aux sables mouvants, dont vous aurez bien du mal à vous dépêtrer. **(18)**

Niveau 2-5

CONSEILS

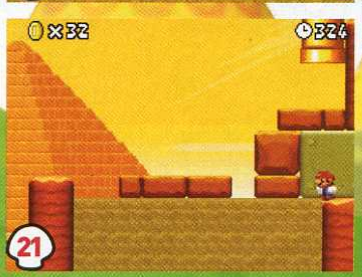
Attention aux blocs bondissants. Ils se cachent parmi les autres blocs et vous sautent dessus pour vous écraser.

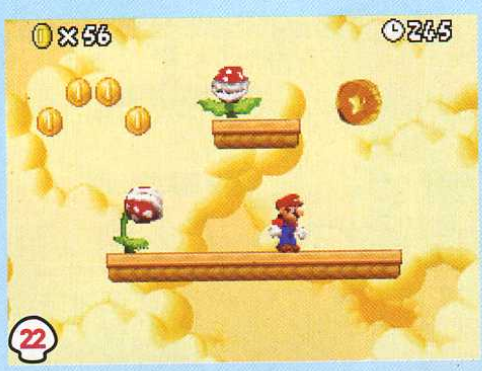
Au début du niveau, montez sur le bloc bondissant surmonté de trois blocs et sautez au sommet de sa course pour attraper la pièce. **(19)**

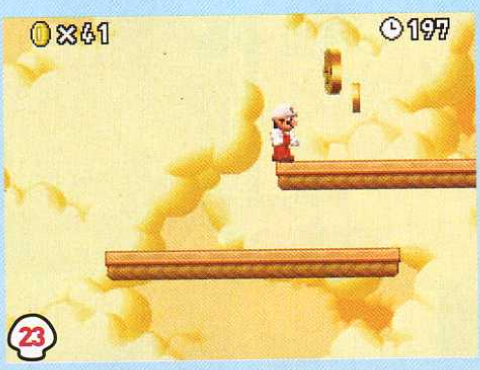
Après le check point, vous apercevrez de nombreuses pièces dans les airs. Ne les prenez pas, mais continuez jusqu'à atteindre trois blocs situés après l'ennemi de feu.

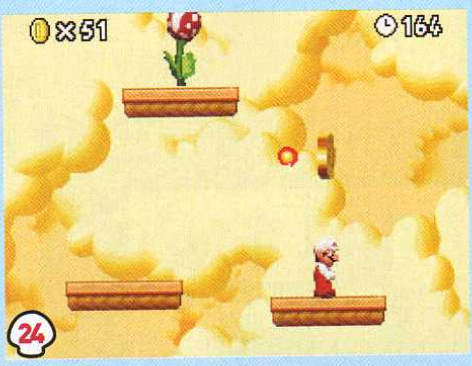
Activez l'interrupteur **P** qui se trouve dans le bloc du milieu, et empruntez les nouveaux blocs qui remplacent les pièces sur la gauche afin de récupérer la Star Coin. **(20)**

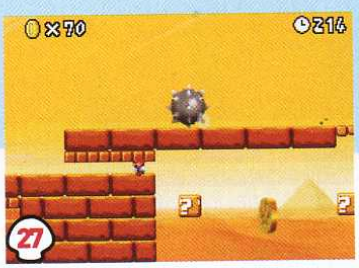
Laissez-vous tomber dans la chute de sable près du tuyau jaune vers la fin du niveau. Sautez pour sortir vers la droite au niveau du bloc de métal. Laissez-vous tomber de bloc en bloc pour atteindre une section souterraine, où vous pourrez compléter votre collection de pièces. **(21)**











Niveau 2-6

CONSEILS

Niveau aérien : attention aux plantes et aux précipices.

- Clairement visible vers le premier tiers du niveau. **(22)**
- Même cas de figure, après le milieu du niveau. **(23)**
- Même cas de figure, près de la fin du niveau. **(24)**

Niveau 2-Château

CONSEILS

Un donjon bien fourni en pièges de toutes sortes. Ouvrez l'œil !

- Juste avant le milieu du niveau, rebondissez sur le mur pour récupérer la pièce dans un recoin en hauteur, tout en évitant la boule à pointes. **(25)**
- Une fois revenu à la surface, utilisez une balle comme tremplin pour atteindre la pièce dans un recoin à gauche. **(26)**
- Près de la fin du niveau, utilisez la corde pour atteindre un recoin. Il y a deux blocs. Dans celui de droite, un Minichampignon vous permettra de vous glisser dans l'interstice près de la fin du niveau, pour obtenir la pièce. **(27)**

Boss

Pour le battre, il vous en coûtera neuf boules de feu, ou trois sauts sur la tête. Évitez ses projectiles quand il surgit du sable et attendez qu'il se trouve à votre portée pour lui sauter sur la tête. **(28)**

Sortie alternative

Il vous faut battre le boss en Mini Mario. Si vous vous sentez en confiance, vous pouvez débarquer directement en Mini Mario et le combattre directement sous cette forme. Il vous faudra alors, non seulement le viser avec précision – ce qui est difficile vu l'inertie de Mini Mario –, mais aussi lui asséner un coup de cul au moment décisif, condition *sine qua non* pour espérer lui infliger quelque dégât. Sinon, vous pouvez lui asséner les deux premiers coups en Super Mario et utiliser le Minichampignon avant le coup de grâce. Bravo, vous venez de libérer l'accès secret au Monde 4 ! **(29)**

Niveau 2-A

- La pièce se situe sous un rondin près du début du niveau. Revenez un peu sur vos pas pour emprunter le passage de dessous. Continuez jusqu'à atteindre la pièce. **(30)**
- Aux deux tiers du niveau, vous trouverez une autre pièce sous un rondin. Sautez et laissez-vous glisser prudemment pour la récupérer. **(31)**
- Après un départ en vrille sur un tremplin, rebondissez sur un Koopa pour atteindre le tuyau jaune près de la fin du niveau, qui mène à la pièce tant convoitée. Elle sera plus facile à atteindre en Mini Mario. **(32)**

Warp Zone

Prenez la sortie du drapeau rouge après avoir récupéré la troisième pièce. Vous aurez désormais accès au canon, qui vous téléportera au Monde 5. **(33)**

Niveau 3-1

CONSEILS

Ne restez jamais trop longtemps dans le champ de vision du gros poisson qui vous course.

Après le milieu du niveau, vous arriverez en vue de plusieurs tuyaux qui crachent des bulles. Rentrez dans le tuyau du milieu (le premier vert) et nagez pour trouver la pièce. **(1)**

Vous la verrez coincée entre deux tuyaux cracheurs de bulles. Tâchez de vous en emparer, tout en échappant à la convoitise du poisson qui vous suit partout. **(2)**

Près de la fin du niveau, vous trouverez un interrupteur **P**. Actionnez-le, puis nagez le plus vite possible vers la droite, où vous pourrez prendre la pièce. **(3)**

Niveau 3-2

CONSEILS

Gare aux champignons farfelus et aux plates-formes suspendues, entre autres pièges bien vicieux.

Dans le tuyau jaune, après le check point. Sautez sur le champignon pour l'attraper. **(4)**

Vous verrez alors deux plates-formes reliées entre elles. Sautez vers la droite depuis le bout de la seconde plate-forme et vous atterrirez près de la pièce. **(5)**

Rebondissez sur la tortue ailée pour obtenir la pièce en hauteur près de la fin du niveau. **(6)**

Sortie alternative

Juste après la première Star Coin, sautez sur le champignon mouvant, et tâchez de sauter dans le troisième tuyau (le vert). Un peu plus loin, vous trouverez la sortie secrète qui vous donne accès au niveau spécial 3-B.

Niveau 3-Tour

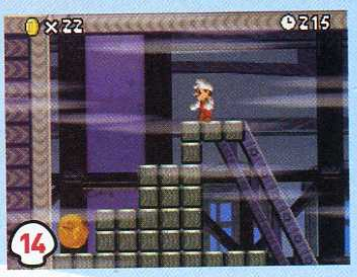
Sautez dans le canon du milieu et laissez-vous tomber sur la grille du bas. Escaladez-la ensuite vers la gauche, grimpez sur la plate-forme et rebondissez sur le mur vers la gauche pour mettre la main sur la pièce. **(7)**

Arrangez-vous pour vous retrouver sur la grille, côté joueur, et prenez la pièce située en haut à gauche de la première salle. **(8)**

Sortez de la première salle en détruisant les blocs sur la droite, et continuez votre ascension jusqu'à un interrupteur. Activez-le et grimpez le plus vite possible avant que les blocs rouges ne disparaissent, et vous trouverez la pièce au sommet de la salle. **(9)**

Boss

C'est Bébé Bowser, et toujours la même technique que d'habitude, si ce n'est que cette fois, l'eau remplace les sables mouvants.



Niveau 3-3

Au milieu du niveau, la pièce se trouve juste à gauche de l'interrupteur qui désactive les tuyaux cracheurs de bulles. **(10)**

Vous trouverez une section avec sept tuyaux d'affilée. Descendez dans le troisième, et récupérez la pièce tout en bas à droite de la salle. **(11)**

En arrivant près de la fin du niveau, descendez en dépassant tous les tuyaux à bulles. Vous tomberez alors sur la pièce, au niveau le plus bas. **(12)**

Niveau 3-GhostHouse

Entrez par la porte située près du deuxième « interrupteur à escaliers ». Une fois à l'intérieur, récupérez la pièce en vous propulsant dans les airs. **(13)**

Actionnez ce même interrupteur, puis grimpez en haut des escaliers, sautez sur ceux de gauche et laissez-vous tomber de l'autre côté, où vous trouverez la pièce. **(14)**

Après le troisième interrupteur du même type, rentrez dans la porte et vous atterrirez dans une salle où se trouve un bloc bonus spécial. Avec un bon timing, vous prendrez une Carapace bleue. Activez et empruntez les escaliers, et dégommez les blocs du haut en mode Carapace pour récupérer la pièce. **(15)**

Warp zone

Rendez-vous sur la droite du niveau, vous y trouverez un bloc contenant un interrupteur orange. Actionnez-le, et au lieu de prendre la porte qui apparaîtra près de vous, revenez vite au précédent interrupteur, auprès duquel vous trouverez une autre porte. Comme vous vous en doutez, c'est celle-ci qui vous amènera au canon, un aller simple pour le monde 6 ! **(16)**

Niveau 3-Château

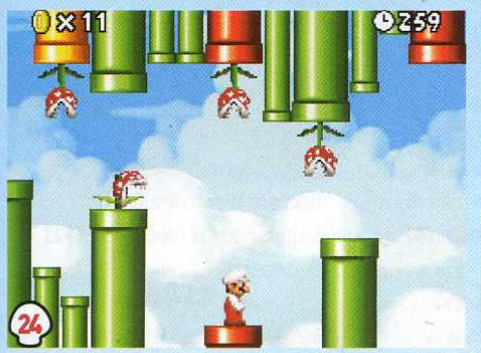
Laissez-vous tomber sous la plate-forme pour l'attraper, en prenant garde au pieu acéré. **(17)**

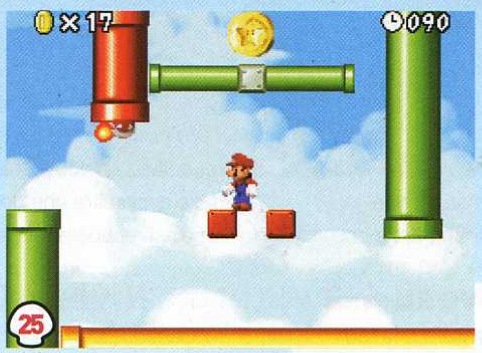
Quand vous apercevrez la corde près du gros bloc de pierre, sautez à gauche et continuez dans la même direction jusqu'à atteindre un mur. Sautez sur la gauche et vous vous retrouverez sur le « toit » du niveau. Continuez sur la gauche, vous tomberez sur la pièce. **(18)**

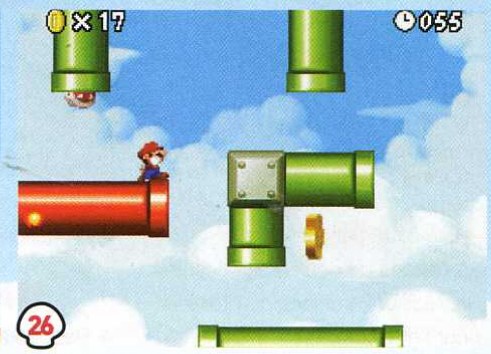
En Mario, glissez-vous dans l'étroit passage vers la fin du niveau. Nagez, sautez sur la plate-forme et rebondissez sur le mur pour attraper la pièce. L'opération est plus facile en Mini Mario, si vous parvenez à rester dans cet état jusqu'à la fin du niveau. **(19)**

Boss

En évitant les petits poissons farceurs qui essayent de vous régler votre compte, calculez habilement vos sauts pour atterrir sur la tête du boss, quand celui-ci aura l'imprudence de s'aventurer hors des flots. **(20)**







Niveau 3-A

Dès que vous aurez passé le check point, plongez et laissez l'ennemi détruire les blocs pour vous, libérant l'accès à la pièce. **(21)**

Peu après la moitié du niveau, vous la verrez flotter dans les airs au-dessus d'un tonneau. Prenez appui sur la tortue pour l'attraper. **(22)**

En Mini Mario (vous trouverez un Minichampignon sous l'eau en début de niveau), sautez dans un tuyau en l'air situé à la fin du niveau. Vous pourrez courir sur l'eau en Mini Mario et prendre la pièce. **(23)**

Niveau 3-B

Vers le milieu du niveau, vous tomberez sur une série de tuyaux. Descendez dans le rouge du milieu (le plus bas). Puis, filez vers la droite jusqu'au premier tuyau rouge que vous emprunterez pour trouver la pièce. **(24)**

À l'endroit précis du check point, vous verrez la pièce enfermée en haut de l'écran. Montez sur les tuyaux et rebondissez sur leur paroi pour atterrir au sommet du tuyau rouge. Vous atteindrez la pièce. **(25)**

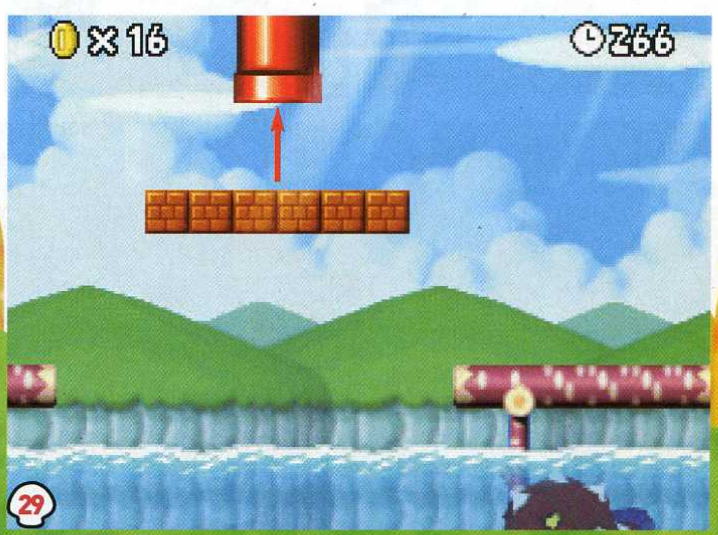
Près de la fin du niveau. Laissez-vous tomber pour la ramasser, en prenant garde aux plantes carnivores. **(26)**

Niveau 3-C

Peu après le début du niveau, laissez-vous tomber au plus bas pour la récupérer sur le rondin qui flotte juste à la surface de l'eau. **(27)**

Au milieu du niveau, passez sous un rondin pour récupérer la pièce. **(28)**

Tout de suite après la deuxième pièce, vous trouverez un interrupteur **P**. Actionnez-le et courez à toute vitesse vers la droite. Glissez-vous dans le tuyau rouge. Vous devriez atterrir pile sur la pièce. **(29)**



Niveau 4-1

CONSEIL
Attention, il ne s'agit pas d'eau ordinaire ! La moindre chute est mortelle...

Elle flotte dans les airs au-dessus de deux araignées. Sautez sur l'araignée de droite pour l'atteindre. **(1)**

Même processus pour cette pièce, juste après le check point. **(2)**

Vers la fin du niveau, tuez l'une des araignées, et n'oubliez pas de sautiller en permanence, car les blocs ne supporteront pas votre poids bien longtemps. **(3)**

Sortie alternative

Quand vous serez sur la tête du dinosaure bleu qui vous permet de traverser les flots, vous verrez une plate-forme de cinq blocs, dont le premier et le dernier sont des blocs « ? ». Sautez sur la plate-forme, et faites apparaître une plante grimpante au-dessus du bloc du milieu. Direction le drapeau rouge, qui vous permettra d'accéder à une maison Champignon.

Niveau 4-2

Rebondissez sur le mur à gauche de la première pièce pour la récupérer. **(4)**

Après le check point, vous la verrez près d'un champignon à bascule. Laissez-vous glisser du côté de la pièce pour la récupérer en pensant à sauter assez tôt pour ne pas tomber. **(5)**

Près de la fin, une fois revenu sur la terre ferme après votre petite escapade au pays des champignons, vous apercevrez un bloc sur le sol. Ne le détruisez pas à coups de fesses, mais glissez-vous plus loin dans la partie creuse et activez-le par-dessous pour faire pousser une liane. Grimpez et activez le bloc suivant pour faire apparaître une dernière liane et ainsi récupérer la pièce. **(6)**

Niveau 4-3

Descendez simplement la prendre dans le renfoncement. **(7)**

Après avoir dépassé le check point, laissez-vous couler tout en bas de l'écran pour la récupérer, et remontez aussi sec. **(8)**

Un peu avant la fin, vous trouverez un bloc « ? » en haut de l'écran. Activez-le, puis ruez-vous vers le tuyau vert suivant au bas de l'écran. La pièce se trouve dans la section suivante. **(9)**

Niveau 4-Tour

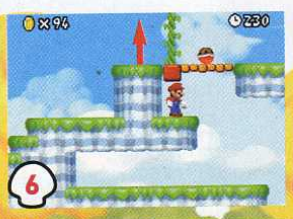
Peu avant le milieu du niveau, vous l'apercevrez derrière un grillage. Prenez votre élan sur la droite et sautez vers la gauche en évitant la pierre qui tente de vous écraser au passage. **(10)**

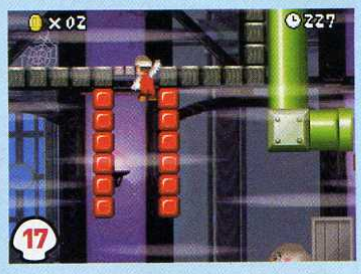
Au milieu du niveau, elle se trouve au-dessus d'un grillage protégé par des créatures électriques. **(11)**

Peu avant la fin du niveau, la dernière pièce est au-dessus d'une pierre mouvante. En étudiant bien votre timing, sautez pour la récupérer. **(12)**

Boss

Bébé Bowser a de nouveaux tours dans son sac. Attendez qu'il vous lance une Carapace verte, sautez dessus et renvoyez-la lui dans la figure. Dès qu'il est sur le dos, donnez-lui un coup de fesses, et répétez l'opération deux fois. Comme d'habitude, neuf boules de feu suffiront à en venir à bout.





Niveau 4-4

Avant le milieu du niveau, vous la verrez dans un renfoncement. Laissez-vous glisser, rebondissez sur le mur de gauche afin de sauter pour la récupérer. **(13)**

Juste après le check point, vous apercevrez un bloc avec une plante grimpante. Sur la gauche, vous trouverez la pièce tout en haut. Pour l'atteindre, faites apparaître une autre plante grimpante dans un bloc secret sur la droite. **(14)**

Peu avant la fin du niveau, la pièce vous attend en bas d'une falaise : laissez-vous glisser le long du mur, puis rebondissez depuis le mur jusque sur les minituyaux pour échapper au précipice (ou plus simplement, avec une carapace). **(15)**

Niveau 4-GhostHouse

Après avoir passé la première porte, actionnez l'interrupteur « ? », puis montez sur un des blocs et attendez qu'il s'élève. Vous trouverez la pièce un peu plus loin sur la droite. **(16)**

Vous arrivez dans une pièce avec un interrupteur rouge à gauche, qui fait apparaître deux colonnes de blocs rouges. Pour atteindre la section du dessus, où se trouve la pièce, rebondissez sur les parois de ces colonnes. **(17)**

Pour prendre cette dernière pièce, il faut être en Mini Mario. Dans la même section que la deuxième pièce, prenez appui sur le tuyau pour rebondir de mur en mur jusqu'à atteindre une plate-forme en haut à droite. Insinuez-vous dans l'étroit passage et rebondissez une nouvelle fois de mur en mur pour atteindre la pièce dans la section supérieure. **(18)**

Warp zone

CONDITION

Avoir un Minichampignon.

En allant récupérer la troisième pièce, vous n'aurez pas manqué de remarquer une porte. Une fois la pièce prise, prenez cette porte qui vous amènera jusqu'à la Warp Zone, vers le monde 7. **(19)**

Niveau 4-5

Après le check point, vous apercevrez la pièce emprisonnée par des blocs indestructibles. Ou presque ! Dégommez un Bob-Omb, puis emparez-vous de sa bombe et balancez-la sur les blocs pour les faire exploser. **(20)**

Quand vous arriverez au niveau du deuxième pont basculant, vous verrez la pièce en haut de l'écran. Dégommez le Bob-Omb par-dessous en frappant le bloc, et en vous arrangeant pour qu'il explose à peu près au niveau de la pièce, pour pouvoir l'attraper plus facilement. Ne tentez pas de dégommer les autres blocs. **(21)**

Peu avant la fin du niveau, vous arriverez près d'un pont basculant desservi par un distributeur de Bob-Ombs. Utilisez-les pour faire exploser les blocs qui vous interdisent l'accès au tuyau du dessous, et empruntez-le aussi sec. Dans la salle suivante, utilisez tout simplement les Bob-Omb pour vous frayer un chemin jusqu'à la pièce. **(22)**

Niveau 4-6

Peu après le début de votre voyage à dos de Yoshi, vous trouverez la pièce en haut sur une plate-forme volante. **(23)**

Juste après le check point, vous trouverez un interrupteur **P** sur une île. Activez-le, puis sautez pour récupérer la pièce sur la droite. **(24)**

Actionnez l'interrupteur rouge juste après les tuyaux remplis de plantes carnivores, puis pénétrez dans le tuyau devant lequel sont apparus les blocs rouges. Vous trouverez la pièce au centre de la salle. **(25)**

Niveau 4-Château

Restez sur la troisième plate-forme à balancier jusqu'à ce qu'elle atteigne le haut de sa course. Sautez alors pour attraper la pièce. **(26)**

Au milieu du niveau, vous apercevrez un énorme bloc de pierre, qui défoncera plusieurs rangées de blocs. Profitez-en pour vous glisser en dessous de lui et récupérer la pièce. **(27)**

Après le check point, vous trouverez une nouvelle plate-forme à balancier. Calez bien votre saut avec élan depuis le rebord gauche pour atterrir sur la pièce et vous éjecter sur la plate-forme à balancier juste au-dessus. **(28)**

Boss

Un Méga Goomba rien que pour vous ! Pour le battre, rien de plus simple. Actionnez l'un des interrupteurs « ? » que vous trouverez en bout d'écran, puis prenez un bon appui sur les tremplins pour sauter par-dessus le boss et lui asséner un méchant coup de fesses sur la tête. Trois attaques de ce type suffiront à en venir définitivement à bout. **(29)**

Niveau 4-A

CONSEILS

Un niveau aux défis corsé : rebondir sur une tortue volante pour atteindre la terre ferme par-dessus un acide mortel, manier un pédalo géant instable...

Après lle premier check point, positionnez-vous en dessous et sautez pour attraper la pièce. **(30)**

Au milieu du niveau, vous verrez une liane dépasser en haut de l'écran. Prenez appui sur une tortue volante pour l'atteindre, balancez-vous vers la droite et entrez dans le tuyau. Activez l'interrupteur **P** en haut de la nouvelle salle et descendez récupérer la pièce. **(31)**

Avant la sortie, sautez sur le tuyau vert situé presque au niveau de l'acide. Vous attraperez la pièce dans la nouvelle section avec un rebond au mur, mais attention aux trois plantes carnivores. **(32)**

MONDE 5

Niveau 5-1

CONSEILS

Comme dans tous les niveaux de glace, l'inertie est difficile à maîtriser. Gardez toujours l'œil sur les arbres : à chaque fois que vous apercevez un gros paquet de neige sur une branche, avancez doucement et laissez-le tomber devant vous.

Avant le milieu du niveau, vous la verrez en hauteur près d'un arbre. Sautez pour l'attraper. **(1)**

La deuxième est visible peu après le check point, au-dessus d'un amas de neige mouvante. Sautez sur le bloc ou la tortue volante pour l'atteindre. **(2)**

Vers la fin du niveau, vous apercevrez la pièce près d'un lanceur de boules de neige agressif. Frappez trois fois le bloc pour faire pousser une colonne, que vous utiliserez comme appui pour récupérer la pièce, ou dégommer le lanceur et sauter depuis la falaise. **(3)**

Niveau 5-2

En Super Mario (ou Mario Feu), dégommez les blocs qui protègent la première pièce. **(4)**

Après la première pièce, vous apercevrez deux tuyaux au sommet de l'écran. Rebondissez sur les blocs pour entrer dans le tuyau jaune, et récupérez la pièce à droite de la salle suivante en sautant depuis le tuyau de sortie. **(5)**

Vers le milieu du niveau, utilisez le tremplin pour atteindre la pièce tout en haut de l'écran, en faisant attention aux deux scarabées à pointes. **(6)**

Sortie alternative

En fin de niveau, sautez dans le tuyau situé à gauche au-dessus d'un tuyau jaune et un vert, placés côte à côte. Vous parviendrez ainsi jusqu'au drapeau rouge. **(7)**

Niveau 5-Tour

CONSEILS

Tout le niveau se déroule sur un ascenseur. Esquivez au mieux les obstacles et récupérez les pièces. Quand vous verrez débarquer la grosse boule à pointes, serrez à droite et sautez comme un cabri pour l'éviter.

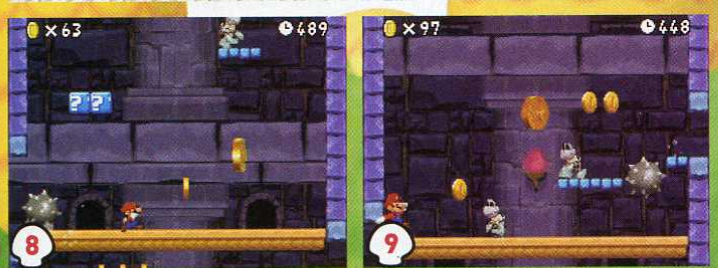
Visible un peu sur la droite au début de l'ascension. **(8)**

Toujours visible sur la route de l'ascenseur. **(9)**

Idem. Visible avant la fin du niveau, et facile à récupérer. **(10)**

Boss

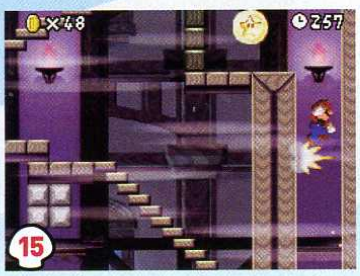
Bébé Bowser à l'attaque ! Même technique et même remède que d'habitude, si ce n'est qu'il faut prendre soin d'éviter ses sauts. **(11)**



12

13

14



15

Niveau 5-3

Avant le milieu du niveau, prenez votre élan sur les blocs de glace et sautez sur la droite pour l'attraper. **(12)**

Vers le milieu du niveau, il y a un passage étroit sous la glace. En Super Mario (ou Mario Feu), prenez votre élan et accroupissez-vous au dernier moment pour vous glisser dessous malgré votre taille. Au bout du passage, vous pourrez dégommer des blocs et trouver la pièce. **(13)**

Continuez votre route en dégageant les ennemis casqués invincibles dans les ravins, et vous ne tarderez pas à apercevoir une sorte de cheminée que vous pourrez gravir en bondissant sur les murs, et dans laquelle se trouve la troisième pièce. Si vous voulez éviter le passage difficile avec les ennemis casqués, vous pouvez revenir sur vos pas après la deuxième pièce, et frapper un bloc qui fera apparaître une plante grimpante. Empruntez alors la voie des sommets jusqu'à une ouverture pavée de pièces qui vous mènera à la troisième Star Coin. **(14)**

Niveau 5-GhostHouse

Quand vous apercevrez le gros boxeur énervé, laissez-le détruire toutes les rangées de blocs pour votre compte avant de le neutraliser. Ensuite, prenez le passage en bas à droite, et sautez de mur en mur pour atteindre la partie supérieure qui abrite la pièce. **(15)**

Frayez-vous ensuite un chemin vers une porte située un peu plus loin en haut, sur la gauche. Une fois à l'intérieur, sautez immédiatement sur le bloc de gauche, puis rebondissez sur les parois de gauche pour atteindre la pièce avant que les boxeurs n'aient tout défoncé. Attendez ensuite qu'ils tombent tous dans le vide avant de sortir tranquillement. **(16)**

Après la deuxième pièce, continuez à monter, puis dirigez-vous vers la gauche. Vous verrez un groupe de trois blocs à l'horizontale. Grimpez dessus, puis sautez sur place pour faire apparaître trois nouveaux blocs. Ensuite, mettez-vous sur le bloc du milieu et sautez sur place en restant accroupi pour faire apparaître une plante grimpante (ou normalement si vous êtes en Mario). Escaladez-la et empruntez la porte. Restez sur l'ascenseur jusqu'à ce qu'il se mette à tomber plus vite que vous. Collez-vous contre la partie droite, et dès qu'il se met à remonter, poussez sans cesse vers la droite pour vous glisser dans le renfoncement, où vous trouverez la pièce. **(17)**

Warp zone

En poursuivant votre chemin après avoir récupéré la troisième pièce, vous allez tomber automatiquement sur le drapeau rouge. Vous venez de débloquer un canon qui vous mènera directement au monde 8 ! **(18)**

16

17

18

Niveau 5-4

CONSEILS

Ce niveau au défilement forcé, avec ses champignons qui jouent à l'accordéon et ses projectiles horripilants, vous posera quelques problèmes, surtout pour la première partie. Parcourir en Mini Mario. À vous de bien calibrer vos sauts en fonction des champignons rencontrés.

Faites un tout petit saut depuis l'avant-dernier champignon (celui, orange, qui monte à toute vitesse) pour atteindre la première pièce enfermée dans un contrefort. Soyez vif ! **(19)**

En Mini Mario, contentez-vous d'emprunter le minuscule passage à partir de la première pièce. Sinon, il faut contourner l'obstacle et sauter comme une flèche pour récupérer la Star Coin avant qu'elle ne disparaisse. **(20)**

Une pièce située sous une petite plate-forme. Prenez appui sur le champignon à gauche et sautez le plus vite possible sur la pièce afin de la récupérer avant qu'il ne remonte. **(21)**

Niveau 5-Château

CONSEILS

La combinaison de la glace et des tapis roulants est très vicieuse. Gare aussi à la famille squelette, qui ne reste jamais étourdie bien longtemps. Pour calmer les plus gros quelques instants, rien de tel que le coup de fesses sur la tête.

La première pièce est tout en bas de l'écran, protégée par une plante carnivore. Foncez pour l'éviter, ou dégommez-la aux boules de feu. **(22)**

Pour la deuxième, dans un recoin, attendez qu'apparaisse un tremplin, et propulsez-vous dans sa direction. **(23)**

Vous devrez prendre appui sur le bloc « **?** », puis rebondir sur les parois du passage, dans le plafond. Vous atterrirez alors derrière la sortie. La pièce est sur un bloc de glace, calez donc bien votre saut depuis le tapis roulant. **(24)**

Boss

Quand la grosse plante piranha s'étale en tentant de vous écraser, profitez de ses quelques secondes d'impuissance pour lui sauter dessus. Répétez l'opération deux fois pour en finir avec elle. **(25)**

Sortie alternative

CONDITION

Avoir un Minichampignon.

Vous devez combattre le boss en lui portant obligatoirement le dernier coup en mode Mini Mario. Utilisez la même technique, à base de coups de fesses. En prenant la voie du bas en Mini Mario, vous débloquerez l'accès au monde 7.

Niveau 5-A

Visible en bas, tout de suite après le check point. **(26)**

Environ aux deux tiers du niveau, vous trouverez un bloc isolé qui recèle une plante grimpante. Montez, activez l'interrupteur **P** et sautez sur le tremplin. Après avoir atterri sur les blocs, sautez pour attraper la pièce. **(27)**

Elle est sous des champignons, vers la fin du niveau. Laissez-vous tomber doucement sur un champignon en contrebas. **(28)**

vos pas pour la récupérer. **(30)**

Vers la fin, prenez le chemin du bas pour pouvoir accéder à son emplacement. **(31)**

Sortie alternative

CONDITION

Avoir une carapace bleue.

Juste avant le drapeau de fin, vous pouvez monter sur le toit du niveau par la gauche en sautant de mur en mur. Une fois en haut, allez à gauche et utilisez une carapace bleue pour détruire les blocs qui vous barrent la route.

Niveau 5-B

Contournez la première pièce et glissez-vous ensuite dans le recoin. **(29)**

Vous verrez la pièce juste après le check point, mais continuez pour l'instant jusqu'à trouver l'interrupteur **P.** Actionnez-le et revenez très vite sur

Niveau 5-C

Le boxeur va encore vous rendre un fier service. Sautez par-dessus le second sans le tuer, et laissez-le vous suivre jusqu'à ce qu'il défonce les blocs qui enferment la pièce. **(32)**

Pour récupérer la deuxième pièce, juste après les plates-formes descendantes, attrapez une carapace (bouton **B**) et lancez-la dans sa direction. Le tour est joué ! **(33)**

Juste après le check point, vous serez agressé par un boxeur enragé. Tuez-le (en lui sautant trois fois dessus), puis sautez sur la plate-forme constituée de quatre blocs. Ensuite, dégommez le quatrième bloc au-dessus de vous pour créer une ouverture dans le « toit » du niveau, puis descendez sous la plate-forme frapper le quatrième bloc sur lequel vous vous teniez, pour faire apparaître une plante grimpante. Elle vous mènera dans une salle avec un nouveau boxeur. Évitez-le soigneusement et trouvez l'interrupteur **P** sur une plate-forme. Quand l'ennemi se trouve à votre droite, actionnez l'interrupteur, courez vers la gauche et laissez-le détruire les blocs afin de récupérer la pièce. **(34)**

MONDE 6

Niveau 6-1

Après la première série de plates-formes, vous apercevrez la pièce, en haut à droite de l'écran. Attrapez-la sans difficulté en rebondissant sur le mur de droite. **(1)**

À l'endroit du check point, vous la trouverez dans un renfoncement au-dessus à gauche. Sautez, rebondissez, et hop ! **(2)**

En fin de niveau, suspendez-vous (bouton **Bas**) au rebord étroit pour lui mettre la main dessus. **(3)**

Niveau 6-2

Après avoir passé le premier tuyau, vous ne tarderez pas à apercevoir un bloc « **?** » (non volant) isolé. Un peu plus haut sur la droite se trouvent deux blocs cachés (situés juste au-dessus du panier) que vous devez révéler en frappant dans le vide (utilisez la marée haute pour plus de confort). Celui de droite contient une plante grimpante que vous devrez escalader. En haut, activez l'interrupteur **P** et tracez votre chemin jusqu'à la pièce. **(4)**

Au milieu du niveau, vous l'apercevrez en haut de l'écran. Quand le niveau de l'eau remonte, sautez et attrapez-la. **(5)**

Juste après le check point, vous apercevrez la pièce en contrebas dans un recoin. Prenez l'étoile d'invincibilité pour dégommer toutes les tortues à pointes, et glissez-vous dans le passage pour la récupérer. **(6)**

Niveau 6-Tour

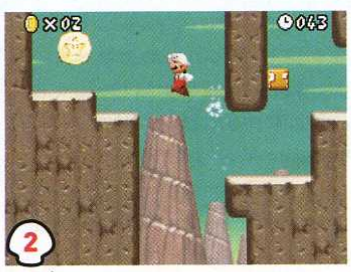
En début du niveau, vous trouverez la pièce sur la gauche, dans un passage obstrué par un pieu à pointes. Prenez-la vite et accroupissez-vous pour échapper au pilon infernal. **(7)**

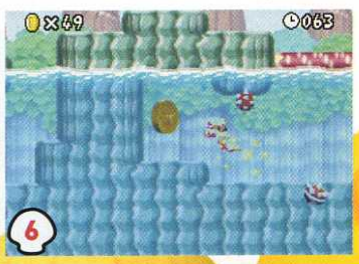
Près du sommet de la deuxième salle, avec en gros la même technique que pour la première. **(8)**

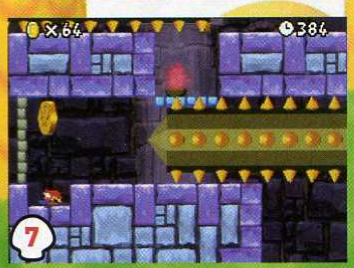
Vous arriverez vers une porte près de laquelle se balade une tortue squelette. Écrasez-la et courez vers la droite. Sautez vers le mur et rebondissez de mur en mur jusqu'à une nouvelle plate-forme plus haut. Rentrez dans le tuyau, et dans la salle suivante, sautez sur la plate-forme centrale en vous accroupissant pour ne pas vous faire étriper par les pieux hérissés de pointes. Récupérez la pièce et revenez en position de sécurité avant de partir. **(9)**

Boss

Une fois de plus, Bébé Bowser ne renouvelle pas son répertoire. Contentez-vous de faire attention à la plate-forme, dont l'inclinaison change selon vos positions, et utilisez la même vieille technique des sauts et boules de feu. **(10)**







Niveau 6-3

Dés le début du niveau, dégommez le bloc suspendu, attendez qu'il se stabilise, et sautez pour attraper la pièce. **(11)**

Quand vous arriverez en vue des canalisations, descendez dans le deuxième tuyau vert en partant de la gauche. **(12)**

En ressortant de la série de grottes, vous verrez l'étoile prise entre deux tuyaux géants sur la gauche, et un bloc à pointes sur la droite. Activez le bloc, sautez dessus, mettez-vous à l'extrême bord droit pour prendre un max d'élan et sautez par-dessus le tuyau sur la droite. Ensuite, ressortez en rebondissant sur les parois des tuyaux. **(13)**

Niveau 6-4

CONSEILS

Attention aux tringles de feu ! Observez leur longueur et leur sens de rotation pour bien calculer votre timing. Quand vous vous retrouvez sur une étroite corniche, n'hésitez pas à sauter et à vous suspendre pour éviter leur trajectoire.

Dès le début, juste après la première barre tournante de feu. Rebondissez sur le mur pour atteindre la pièce située dans la partie supérieure de l'écran. **(14)**

Juste avant le check point, sur un renfoncement en haut à gauche. **(15)**

Une fois le check point passé et le tuyau emprunté, dirigez-vous vers un autre tuyau tout en haut de la salle. La pièce se trouve dans la salle suivante, au fond à droite. **(16)**

Niveau 6-Tour 2

CONSEILS

Tapis volants et pointes acérées font rarement bon ménage. Les choses commencent à se corser. Utilisez toute votre palette de mouvements, du rebond mural à l'accroupissement !

Bien visible sur la droite dans la première partie du niveau. **(17)**

Quand vous verrez la deuxième pièce sur la droite, peu après le check point, laissez-vous transporter accroupi vers la gauche par le tapis roulant en vous insérant entre deux coquilles à pointes. Dégommez les blocs avec Super Mario (ou Mario Feu) et récupérez la pièce. **(18)**

Près de la sortie, grimpez à la corde, déplacez-vous sur la droite pour récupérer la pièce, et laissez-vous tomber accroupi pour passer sous les piques. **(19)**

Boss

Comme d'habitude, neuf boules de feu suffiront à en venir à bout. Si vous n'avez pas cette chance, contentez-vous juste d'éviter ses assauts furieux tout en interceptant la carapace qu'il vous lance et en la retournant contre lui. Attention à la plate-forme qui penche dangereusement au-dessus de la lave. **(20)**

Niveau 6-5

CONSEILS

Méfiez-vous des poissons verts à tête chercheuse et des tourbillons aspirants ! Une série d'étoiles dans la deuxième partie du niveau vous permettra de faire du ménage et même de gagner quelques vies au passage si vous enchaînez un beau combo.

Ramassez-la au début du niveau, mais attention aux poissons à tête chercheuse. **(21)**

Aux trois quarts du niveau, prenez le tuyau jaune situé en haut de l'écran. **(22)**

Vers la fin du niveau, laissez-vous aspirer dans le dernier tourbillon (entouré de blocs) qui vous amènera jusqu'à la pièce. **(23)**

Niveau 6-6

Sur la partie gauche au début du niveau, prenez un tremplin et foncez en piqué à travers la colonne de blocs à droite de la pièce pour révéler un interrupteur **P.** Ensuite, activez-le et ramassez la pièce à gauche. **(24)**

Poursuivez votre ascension à l'aide des tremplins et vous verrez, en haut à gauche, la pièce en haut d'un petit pilier gardé par un chien féroce. Faites vos courses et esquivez le chien. **(25)**

Après le check point, dirigez-vous vers la partie basse de la salle. Dans la section en bas à droite de la salle, prenez d'abord le tremplin de gauche, défoncez les blocs qui obstruent la voie vers un tremplin. Vous pourrez ensuite activer l'interrupteur **P** à l'envers en rebondissant sur une tortue volante, et enchaîner d'une même traite sur le tuyau juste à droite. Prenez le tremplin, laissez-vous glisser le long du tuyau de gauche et vous tomberez sur la pièce. **(26)**

Niveau 6-Château

Balancez une carapace de tortue sur la pièce qui flotte au-dessus de la lave, et la voilà bien à vous. **(27)**

Au milieu du niveau, sautez sur la plate-forme mouvante inférieure afin de prendre la pièce et remontez. **(28)**

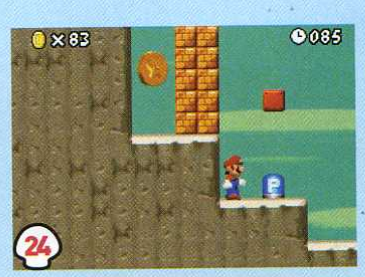
Juste après le check point, prenez le passage du haut, en veillant bien à atterrir au sommet de la colonne (mouvante) du haut. Continuez jusqu'à pouvoir vous laisser tomber dans le recoin pour récupérer la pièce. **(29)**

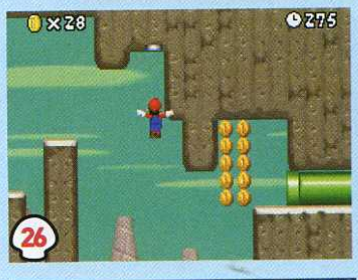
Boss

Cette taupe enragée dans son tank vous risque de vous poser un peu plus de problèmes que le Bowser moyen. Gardez l'œil sur ses déplacements, et sautez vite pour éviter les rangées d'obus qu'elle vous enverra. Commencez par sauter dès qu'elle pointe son nez hors de l'habitacle pour vous lancer une Bob-Omb. Renouvelez l'opération en prenant appui sur ses projectiles, pour l'atteindre quand il prendra de la hauteur. **(30)**

Niveau 6-A

À l'aide de la première tornade, projetez-vous vers la droite.





Vous pourrez alors récupérer la précieuse pièce. **(31)**

Peu après la première pièce, laissez-vous glisser dans l'étroite chute de sable en collant le mur de gauche, et rebondissez sur le mur pour attraper la pièce. **(32)**

Peu après le check point, vous verrez plusieurs tuyaux. Rentrez dans le tuyau jaune le plus bas, et récupérez la pièce après avoir évité la plante géante carnivore. En ressortant, prenez immédiatement le premier tuyau canon pour survoler la zone piégée avec les deux tuyaux en son centre. **(33)**

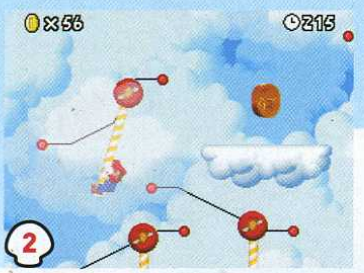
Niveau 6-B

Vous la verrez flotter en dessous d'une liane mobile. Suspendez-vous et descendez le plus bas possible en vous balançant pour l'atteindre, ou jetez tout simplement une carapace dans sa direction. **(34)**

Peu avant le milieu du niveau, projetez-vous à l'aide du deuxième tuyau canon pour gravir la falaise et rebondissez sur la tortue volante pour rejoindre la pièce en haut à gauche. **(35)**

Près de la fin du niveau, vous verrez deux lianes mobiles. Sautez sur la seconde, et balancez-vous un maximum avant de sauter le plus loin possible vers la droite, en prenant soin de vous baisser au bon moment pour glisser accroupi sous le rebord de glace. **(36)**

MONDE 7



Niveau 7-1

Pour attraper la pièce, placez-vous sur la deuxième plate-forme mouvante. Restez-y jusqu'à ce qu'elle fasse demi-tour. **(1)**

Soyez vigilant : juste après la première pièce, vous verrez apparaître un bloc « **?** » volant. Sautez vite dessus sans le dégommer. Vous ne devez plus le quitter, en restant bien dessus, jusqu'à un tuyau. Entrez et escaladez les lianes jusqu'à atteindre la pièce. **(2)**

Après le check point, grimpez sur la plus haute des plates-formes mouvantes. Elle vous emmènera jusqu'à votre but. **(3)**

Niveau 7 Ghost House

Après avoir actionné dès le début l'interrupteur **P** caché dans le bloc de gauche, vous vous retrouverez face à cinq portes. Commencez par celle de gauche, derrière laquelle vous trouverez la pièce. Elle flotte au-dessus d'une sorte de Slime, matière ectoplasmique bien connue. **(4)**

Ensuite, prenez la porte du haut. En faisant toujours face au fantôme, créez une percée sur la gauche en donnant des coups de fesses à répétition pour atteindre la pièce au fond du « bassin ». Sur la droite, sélectionnez l'interrupteur **P** et prenez la porte de sortie. **(5)**

Dernière étape : prenez la porte en bas à droite. Là, regardez la direction indiquée par toutes les mains en haut de l'écran : elles désignent un bloc invisible qui se déplace de droite à gauche. Frappez-le pour faire apparaître l'interrupteur **P**, actionnez-le et sautez le plus vite possible pour atteindre la porte en haut. Dans la pièce suivante, actionnez le même type d'interrupteur et courez à toute vitesse vers la droite, en passant sous la tortue volante et en calibrant bien vos sauts pour parvenir en haut à droite avant que le compte à rebours ne prenne fin. La pièce se trouve dans un renfoncement au-dessus de la sortie. **(6)**

Warp Zone

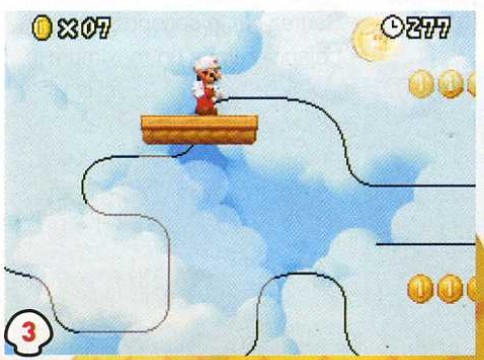
Dans la dernière salle, là où vous allez récupérer la troisième Star Coin après avoir actionné l'interrupteur, partez sur la gauche. Vous apercevrez bientôt une construction de blocs en forme de L. Frappez le troisième bloc en partant de la droite, celui qui brille d'une lueur singulière, et vous ferez apparaître une plante grimpante. Vous avez désormais accès à une nouvelle maison Champignon verte (qui rapporte des vies). **(7)**

Niveau 7-2

Bien visible. Vous devrez être en Super Mario (ou Mario Feu) pour dégommer les blocs. **(8)**

Plus tard dans votre ascension, lancez une carapace de tortue sur la gauche, et elle ira chercher pour vous la pièce sur la droite. **(9)**

Près du sommet, vous devrez foncer sur la gauche en faisant attention aux tortues volantes, vous emparer de la pièce et foncer sur la droite avant de vous faire écraser. **(10)**



Niveau 7-3

Peu après le début du niveau, vous la verrez au-dessus d'une plate-forme avec un lanceur de boomerang. Un bon saut avec élan devrait vous mener jusqu'à elle. **(11)**

Un peu après le milieu du niveau, elle trône sur une plate-forme en haut de l'écran. Pour l'atteindre, prenez votre élan ou rebondissez sur une tortue ailée. **(12)**

En fin de niveau, après avoir emprunté le dernier tuyau, vous vous retrouverez sur un escalier descendant. Donnez un coup de fesses sur le premier bloc pour faire apparaître une plante grimpante. La pièce est dans un recoin à droite. **(13)**

Niveau 7-Tour

CONSEILS

Des blocs de pierre hérissés de pointes tentent de vous écraser. Rapidité et sens de l'observation sont de mise.

Juste après le premier tuyau rouge, sautez au-dessus de la pièce, puis laissez-vous tomber pour la prendre. **(14)**

Entre le check point et la fin du niveau, vous la verrez dans une niche à droite. Laissez-vous tomber de colonne en colonne pour l'atteindre. **(15)**

Juste à la droite de la porte du boss. Attendez que les blocs se retirent pour vous déplacer. Sautez sur la plate-forme de la porte pour vous élancer vers la pièce. **(16)**

Boss

Revoilà Bébé Bowser, avec une technique que vous connaissez désormais sur le bout des doigts. Interceptez la carapace et renvoyez-la lui à la figure pour pouvoir lui sauter sur le ventre. Attention tout de même aux blocs de pierre qui tentent de vous écraser. **(17)**

Niveau 7-4

Peu après le début du niveau, vous verrez une série de tremplins. Prenez le tremplin le plus à droite et volez jusqu'à la pièce convoitée. **(18)**

Au sommet d'un champignon sur la droite, à atteindre grâce à un tremplin, naturellement. **(19)**

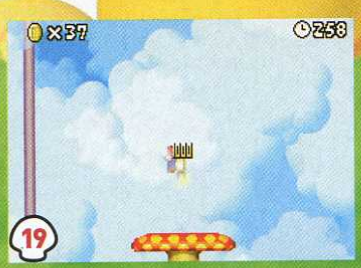
Peu après le check point, rebondissez sur le champignon rose. Vous pourrez alors l'attraper dans les airs. **(20)**

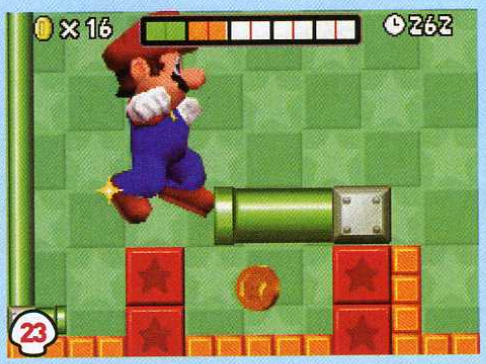
Sortie alternative

CONDITION

Être en Mini Mario.

Tout en haut de la première zone, utilisez le champignon rose pour atteindre le bloc volant. Utilisez-le comme appui pour vous glisser dans le recoin du mur en Mini Mario, puis sautez pour atteindre le minituyau sur la gauche, qui vous mènera au drapeau rouge. Vous voilà doté d'une maison Champignon verte de plus, et par-dessus le marché d'un accès supplémentaire au château. **(21)**





Niveau 7-5

CONSEILS

Ce niveau est un véritable festival de projectiles et d'explosifs meurtriers !

Pour atteindre cette pièce, vous devez lancer une bombe contre les blocs incassables à gauche, ou utiliser les balles comme point d'appui pour atteindre la plate-forme par la droite. **(22)**

En Mini Mario, glissez-vous dans le minituyau situé au tiers du niveau, après avoir fait exploser les blocs à l'aide d'un Bob-Omb. Après être descendu, récupérez un Mégachampignon dans le bloc « ? » et enfoncez le tuyau qui vous bloque l'accès à la pièce. Elle est alors à vous ! **(23)**

Vers la fin du niveau, laissez-vous tomber pour l'attraper en esquivant tous les projectiles. **(24)**

Sortie alternative

Près de la fin, vous verrez un tuyau dont l'accès est bloqué par des blocs apparemment indestructibles. Utilisez les Bob-Ombs pour faire sauter ces blocs, et direction le drapeau rouge ! Vous avez désormais accès au niveau spécial 7-A.

Niveau 7-6

Après le check point, vous verrez deux rangées de blocs superposées. Dégommez d'abord le bloc central de la rangée du haut pour créer une percée, puis dégommez celui du bas afin de faire apparaître une plante grimpante. Sautez prestement sur le champignon et récupérez la pièce. **(25)**

Juste après le check point, vous l'apercevrez dans un renfoncement. Passez par le bas pour l'atteindre. **(26)**

Peu après le check point, vous verrez deux tuyaux jaune et vert côte à côte. Descendez dans le jaune, rebondissez sur les tortues ailées et prenez le tuyau rouge pour récupérer la pièce. **(27)**

Sortie alternative

Continuez sur votre lancée juste après avoir pris la première pièce, et vous vous retrouverez à la sortie alternative.

Niveau 7-7

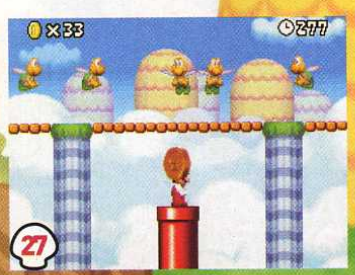
CONSEILS

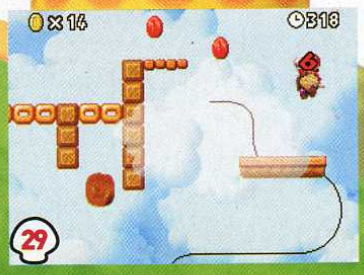
Encore un scrolling forcé, avec un cocktail de plates-formes : fixes, mobiles, rotatives... Vous trouverez également des blocs instables, qui s'écrouleront si vous restez debout dessus trop longtemps. Faites des petits sauts pour éviter la chute.

Sur la première plate-forme rotative, restez jusqu'au dernier moment pour attraper la pièce et sautez vite pour ne pas tomber dans le précipice quand elle atteint le bout de sa course. **(28)**

Au milieu du niveau, montez sur un des blocs (qui tombe) et attendez qu'il tombe au niveau de la pièce, puis ressortez par le haut. Si vous êtes descendu trop bas, vous pouvez vous aider en sautant sur les murs. **(29)**

Après le check point, montez en haut du tas de blocs et sautez en haut à gauche dans sa direction. Faites bien attention de retomber sur une plate-forme, et dépêchez-vous de remonter avant que le scrolling ne vous rattrape et ne vous tue. **(30)**





Niveau 7-Château

CONSEILS

Tout le donjon se déroule sur une rangée de blocs verts qui se déplacent selon un itinéraire prédéfini, mais invisible à l'écran. Vous trouverez peu d'ennemis, mais le décor est très hostile. Tâchez de rester le plus possible à l'avant des blocs verts pour ne pas rater les changements subits de direction.

Peu après le début du niveau, prenez appui sur les blocs verts pour sauter sur la droite, récupérer la pièce en haut à droite, et revenir à fond à gauche sur les blocs verts. **(31)**

La pièce se trouve peu après le check point, en bas de l'écran. Laissez-vous tomber depuis les blocs verts sur le point d'ancrage d'une boule à pointes, juste sous la pièce, et attendez simplement que les blocs reviennent vous chercher pour continuer votre chemin. **(32)**

Juste à la fin du niveau, quand les blocs verts vont vous arrêter et tomber dans le vide, restez sur le dernier bloc vert et sautez au dernier moment quand il s'écroule afin de récupérer la pièce et atteindre la sortie. Il ne faut pas non plus descendre trop bas. **(33)**

Boss

Contentez-vous d'éviter les tortues à pointes et les éclairs que le boss vous lancera. Soyez patient, et attendez qu'il arrive à votre portée lorsqu'il tente de vous écraser. C'est à ce moment que vous pourrez sauter sur sa tête. Comme d'habitude, trois coups suffiront à en venir à bout. **(34)**

Niveau 7-A

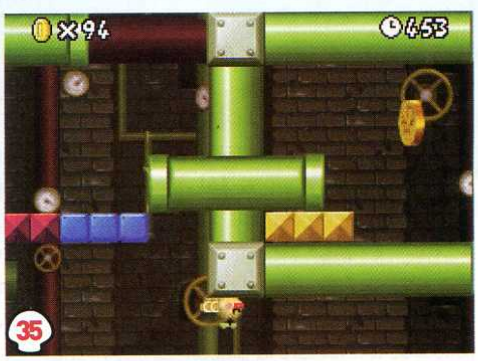
CONSEILS

Tous les déplacements importants au cœur de ce niveau se font via des tuyaux. Un vrai labyrinthe, tout ça !

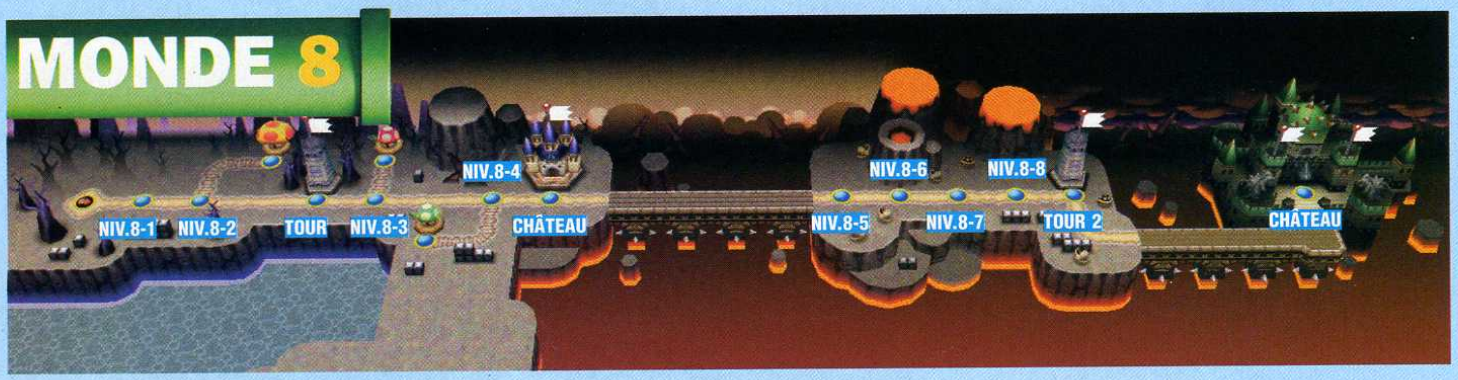
Au début du niveau, activez trois blocs secrets à droite de la rangée de blocs violets. Vous pourrez désormais rentrer dans le tuyau à droite où vous trouverez la pièce. **(35)**

Dans la deuxième section, vous trouverez un canon. Projetez-vous en l'air, et glissez le long du mur de droite. Rebondissez pile au bon moment pour vous infiltrer dans une ouverture du tuyau de gauche. Rentrez par-dessous et récupérez la pièce. **(36)**

Entre le check point et la fin du niveau, se trouve un Minichampignon. En Mini Mario, retournez vers la gauche du niveau. Vous verrez un étroit passage entre deux tuyaux. Rentrez dans le minituyau, et la pièce est à vous ! **(37)**



MONDE 8



Niveau 8-1

Un peu avant le milieu du niveau, vous trouverez un bloc « ? » qui contient un mini tremplin. Amenez ce dernier sur deux blocs un peu plus loin sur la droite, et servez-vous en comme propulseur. Il vous permettra d'atteindre la pièce. **(1)**

Un peu après le check point, vous la verrez en haut de l'écran. Prenez appui sur une balle pour sauter jusqu'à elle. **(2)**

Juste avant la fin du niveau, laissez-vous tomber pour l'attraper en évitant la balle géante. **(3)**

Niveau 8-2

Quand vous atteindrez le troisième amas de blocs, que vous devez détruire à coups de fesses, placez-vous sur la cinquième rangée en partant de la droite. Vous atterrirez directement sur la pièce. **(4)**

Après le check point, frappez le bloc « ? » pour faire monter le niveau de l'eau. En rebondissant sur l'une des araignées, vous réussirez à atteindre la pièce en haut de la salle. **(5)**

Près de la fin, vous verrez deux passages séparés par une colonne de pierre. Prenez la voie de droite et vous parviendrez jusqu'à la pièce. **(6)**

Niveau 8-Tour

CONSEILS

Pour survivre à ce niveau, observez soigneusement les trajectoires des plates-formes mouvantes. Bien exploitées, elles vous amèneront à bon port. Mais gare aux passages étroits et autres plafonds bas hérissés de pointes, que vous éviterez seulement grâce à une bonne anticipation.

Au tout début du niveau, vous trouverez la pièce dans un recoin en haut à gauche. **(7)**

Avant le check point, glissez-vous en Mario dans le passage vers la gauche et sautez pour prendre la pièce. Vous pouvez aussi le prendre en Mario normal en passant sur le bloc mouvant du bas, mais c'est plus difficile. **(8)**

En haut à gauche de la porte, vous pourrez faire apparaître deux blocs secrets. Prenez appui sur une tortue squelette pour les atteindre, et sautez pour attraper la pièce. Vous pouvez aussi vous aider du bloc « ? » volant. **(9)**

Boss

Ce sacré Bébé Bowser utilise toujours la même attaque de base. Contentez-vous donc d'appliquer la bonne vieille méthode et d'éviter blocs de pierre et chalumeaux, ce qui n'est pas une mince affaire.

Niveau 8-3

CONSEILS

Un niveau entièrement aquatique à défilement forcé, où une grosse murène vous traquera sans relâche dans l'espoir de vous gober. Heureusement, l'eau est le second élément de Mario. Ou presque...

Peu après le milieu du niveau, laissez-vous tomber pour atteindre la pièce, située dans la partie basse. **(10)**

Peu après la première Star Coin, détruisez les blocs qui protègent la pièce dans le haut de l'écran. Vous devrez être en Super Mario (ou Mario Feu). **(11)**

Près de la fin du niveau, contournez les obstacles pour la récupérer en bas de l'écran. **(12)**

Niveau 8-4

CONSEILS

Pour ce niveau, souvenez-vous que vous n'avez pas besoin de prendre toutes les Star Coins d'une traite. Utilisez au besoin le check point à votre avantage pour cette collecte. Restez le plus possible vers le bas : les araignées suspendues peuvent apparaître n'importe où en haut de l'écran.

Avant le milieu du niveau, prenez votre élan sur les blocs « ? » pour attraper la pièce dans un renfoncement tout en haut de l'écran. Attendez bien qu'au moins trois araignées soient tombées, sinon l'une d'elles apparaîtra devant la pièce quand vous sauterez. **(13)**

Peu après le check point, au-dessus d'une plate-forme. Assurez une bonne prise d'élan et enchaînez, si vous le pouvez, un triple saut pour récupérer la pièce. Vous pouvez aussi vous mettre sur la petite plate-forme juste en dessous de la pièce. Quand celle-ci est en son point le plus élevé, sautez sur place pour récupérer la pièce. **(14)**

Vous devez impérativement être en Mini Mario pour récupérer cette dernière pièce, qui se trouve dans un minituyau près de la fin du niveau. Ce tuyau vous mènera tout droit dans une mini salle pleine de mini gombas. Si vous prenez l'étoile et que vous les tuez tous, vous pourrez gagner une vie. C'est au bout de ce mini passage que se trouve la dernière pièce. **(15)**

Niveau 8-Château

Dès le début du niveau en haut de l'écran. Pour la récupérer, continuez votre chemin jusqu'au bloc orange, pour faire apparaître une passerelle en haut. Sautez dessus, puis allez récupérer la pièce. **(16)**

Un peu plus loin, vous verrez trois lignes indiquant l'itinéraire de trois plates-formes mouvantes. Frappez le bloc rouge et suivez la plate-forme jusqu'à la pièce, située en bas. **(17)**

Après avoir pris la deuxième Star Coin, vous arrivez sur une plate-forme avec un bloc orange. Frappez-le pour que la passerelle du bas soit activée, et empruntez ce chemin. À la porte du boss, vous verrez une plate-forme mouvante en bas. Sautez dessus, puis sur les trois plates-formes pivotantes. Attention ! Si vous mourez après le check point, vous ne pourrez plus faire apparaître la dernière plate-forme à l'aide d'un bloc orange, et vous devrez donc recommencer le niveau du début. **(18)**

Boss

Un Bowser squelette ! Évitez les os qu'il vous lance et son souffle brûlant, puis passez en dessous de lui au moment où il saute, pour actionner l'interrupteur, et le précipiter ainsi dans la lave. **(19)**

Niveau 8-5

CONSEILS

Attention, ce niveau se déroule entièrement au-dessus de la lave ! Vous n'aurez presque jamais un pied sur la terre ferme, et devrez vous contenter de plates-formes capricieuses.

Sous la plate-forme, sur un rocher qui s'empressera de disparaître dès que vous l'aurez foulé. Attrapez la pièce et remontez au plus vite. **(20)**

La deuxième pièce flotte juste au-dessus de la lave dans le bas de l'écran. Jetez une carapace de tortue pour la récupérer. **(21)**

Juste avant la fin du niveau, sautez depuis le plus haut rocher instable (un seul essai en temps limité) pour l'attraper au sommet de l'écran. **(22)**

Niveau 8-6

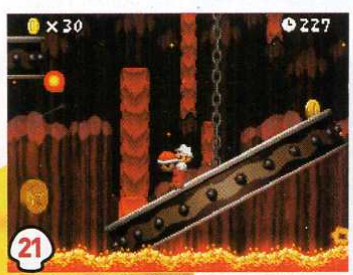
CONSEILS

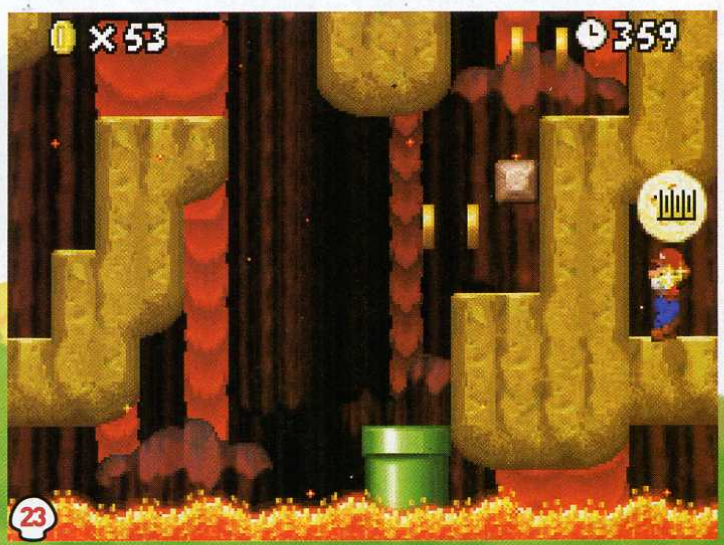
Cette fois, la lave montera parfois jusqu'à vous pour vous roussir les moustaches. Gardez l'œil sur le niveau de ce magma mortel.

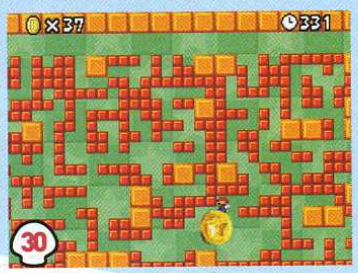
Une fois que vous apercevez la prochaine Star Coin, entrez dans le tuyau, et vous serez projeté dans une zone inaccessible d'une autre manière. Vous pourrez alors récupérer la pièce en descendant. **(23)**

Avant le milieu de l'ascension, prenez un tremplin et descendez en vrille sur les blocs qui enferment la pièce. **(24)**

Un peu avant la fin, la pièce est bien visible. Vous pourrez la récupèrer aisément. **(25)**







Niveau 8-7

La pièce est sous un pont orné d'un frère Marteau. Dépassez-le et descendez chercher la pièce. Comme d'habitude, maintenez B enfoncé pour courir sur les blocs intermittents sans tomber. **(26)**

Vous verrez la suivante en haut d'une plate-forme surmontée d'un spécialiste du boomerang. **(27)**

Défoncez la première couche de blocs à coups de fesses pour récupérer la pièce. Attention à ne pas crever le plancher ! **(28)**

Niveau 8-8

CONSEILS

Méfiez-vous des explosions volcaniques, qui vous projetteront des braises ardentes à la face. Attention, une fois enflammées, les bombes deviennent folles furieuses.

Juste au début du niveau, sautez sur les quatre blocs sans les détruire et sautez en arrière pour récupérer la pièce. **(29)**

Pour celle-là, il faudra venir en Mini Mario. Après le check point, attendez que les débris détruisent les blocs qui vous interdisent l'accès au tuyau du milieu et descendez.

Vous trouverez la Star Coin, ainsi qu'un pactole de pièces plus ordinaires. **(30)**

Peu après le check point, vous verrez la pièce, bien visible, enfermée au milieu de l'écran. Encore une fois, attendez que les débris détruisent sa cage pour vous en emparer. **(31)**

Niveau 8-Tour 2

CONSEILS

Ce dernier niveau se déroule intégralement sur un amas de blocs verts mouvants. L'entraînement que vous avez acquis jusqu'ici va être profitable pour aborder cette épreuve.

Au-dessus de vous durant votre voyage. **(32)**

Quand vous verrez des boules de feu tournoyantes, quittez vos blocs verts et sautez pour prendre la Star Coin. Esquivez la grosse boule à pointes, prenez la pièce, passez par le haut en prenant garde aux tringles de feu, et en calant bien votre saut pour atterrir sur la rangée de blocs qui se mettra à remonter. Si vous vous ratez, la technique du rebond mural pourrait vous sauver la mise. **(33)**

Peu avant la fin du niveau, la pièce sera en haut à droite, à l'endroit d'où jaillit une boule à pointes. **(34)**

Boss

Toujours la même technique avec Bébé Bowser ! Contentez-vous donc d'éviter toutes les attaques qui proviennent des côtés. **(35)**

Niveau 8 Château 2

CONSEILS

Ce dernier niveau étant un peu plus complexe et coriace que les autres, voici un petit guide complet pour vous en tirer sans encombres. Après la première porte, vous trouverez un interrupteur orange. Sautez dessus, et vous verrez le niveau changer alors totalement d'orientation. Prenez la porte désormais accessible, et vous vous retrouverez dans une grande salle dotée de lance-flammes muraux. **(36)**

Traversez-la de gauche à droite, et vous tomberez sur une porte. Ouvrez-la, trouvez un nouvel interrupteur orange, actionnez-le et ressortez. **(37)** *Vous voilà à nouveau dans la salle aux lance-flammes, mais elle est maintenant renversée. Commencez par aller le plus à gauche possible. Vous trouverez à l'extrémité du niveau un autre interrupteur orange. Actionnez-le, et vous ferez apparaître une plate-forme sur votre gauche. Elle vous servira plus tard. Retournez maintenant sur votre droite, et allez en haut dès que possible. Après avoir glissé sous une flamme, prenez la porte.*

Vous verrez une Star Coin dès votre arrivée dans la pièce. Pour la prendre, deux possibilités s'offrent à vous : aller la chercher dès le début, ou renverser la salle avant d'y aller. L'interrupteur se situe au milieu de la salle, dans un « bloc marron ». Une fois le bloc actionné (et la Star Coin ramassée), prenez le chemin en haut à droite, puis la porte, un tout petit peu plus bas. **(38)**

Dans la salle suivante, vous verrez une plate-forme ascenseur : c'est celle que vous avez fait apparaître tout à l'heure. Sautez dessus, et prenez la porte en haut. La Star Coin se trouve au niveau du sol. La sortie, c'est la porte en haut. **(39)**

Après avoir ouvert cette porte, vous vous retrouvez dans un donjon classique, sans possibilité de retour. Vous devez donc avancer et entrer dans un labyrinthe. Passez la première fois par le passage du bas, la deuxième fois par le haut, et la dernière par le milieu. Vous trouverez la troisième pièce sur votre route. Vous devez être en Super Mario pour casser les blocs avec les fesses. Prenez votre élan depuis la plate-forme de droite, baissez-vous dès que vous touchez le sol. Vous pourrez glisser sous le mur et atteindre la Star Coin. **(40)**

Enfin, reprenez votre route et vous voilà devant la porte du boss.

Boss

Le combat final, véritable choc des titans, vous opposera à la fois au père et au fils ! Vous l'avez bien compris : vous allez devoir vaincre Bébé Bowser et Papa Bowser à vous tout seul. Si vous possédez les boules de feu, vous avez un avantage certain pour ce combat. En restant à distance des attaques de Bowser, commencez par régler son compte au fiston. Comme d'habitude, évitez-le jusqu'à ce qu'il vous lance une carapace et renvoyez-la lui avant de sauter sur son ventre. Ensuite, il sera temps de vous occuper de son paternel. Évitez soigneusement ses attaques à tête chercheuse, et attendez qu'il fasse son saut le plus haut pour lui passer dessous et frapper l'interrupteur au bout du pont. La victoire est à vous, savourez-la bien !

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Cela fait maintenant près de six mois que vous explorez, aménagez et peaufinez vos villages dans *Animal Crossing*. C'est l'occasion de faire un point sur la communauté française Online, très dynamique et loin de manquer d'imagination. LEFLOU

LA COMMUNAUTÉ DES CROSSERS

Quelques adresses des meilleurs sites de Crossers français.

LES ANIMALS CROSSERS

http://www. animal-crossers.com/

Avec une communauté active et réactive (plus de 400 personnes interviennent régulièrement sur le forum, qui compte plus de 1 000 membres), *Animal Crossers* est idéal pour obtenir une réponse à toutes vos questions. Une fois inscrit, l'option *Portes ouvertes* permet de savoir qui est connecté sur le site. Un bon moyen d'échanger le code ami et de se rejoindre aussitôt. Dans le même genre, on trouve un petit chat, bien utile si vous n'avez pas de logiciel de messagerie instantané et si vous voulez rencontrer rapidement de nouveaux voisins. Sur la page d'accueil, vous trouverez aussi des infos sur la manière de récupérer les objets en Or. La bonne humeur qui règne sur ce site et sur le forum nous incite à le plébisciter, afin d'encourager sa fréquentation. N'oubliez pas d'aller vous présenter sur le forum dès votre inscription : cela fait partie des règles élémentaires de bon voisinage.

L'ASSOCIATION D'AIDE AUX VICTIMES D'ARNAQUES (AVA)

Site : http://ava-asso.new.fr/

Face à la recrudescence d'actes de vandalisme constatés dans certains villages, une poignée de volontaires s'est réunie en association pour venir à l'aide des pauvres villageois. L'association propose donc ses services pour reconstruire vos villages déboisés par des maniaques de la hache, replanter vos fleurs pillées, ou arracher vos mauvaises herbes récalcitrantes. Mais son principal atout est d'offrir un système de dédommagement financier. Entièrement constituée de bénévoles, cette association demande à ses utilisateurs d'être patients et surtout, de participer à leur tour lorsqu'ils ont été remboursés. Plus l'association comptera de membres, plus les remboursements seront rapides.

DS-WIFI CONNECTION

http://ds-wifi-connection.forumactif.com/

Outre un petit site d'information sur la DS (un poil brouillon tout de même, faudrait voir à arranger tout ça…), le site DS-Wifi Connection est surtout un forum utile pour qui veut trouver des partenaires de jeux en Online en général, et d'Animal Crossing en particulier. Récemment, les organisateurs ont fait leurs preuves en organisant un défilé de mode (dont les résultats ont été publiés dans *La Gazette Animal Crossing* du numéro de septembre de *Nintendo, Le Magazine officiel).* Régulièrement, des tournois sont organisés avec des récompenses rondelettes (jusqu'à 50 000 Clochettes), et les membres rivalisent d'imagination pour créer de nouveaux tournois. On trouve aussi une section Achat et Vente bien utile si vous recherchez un objet particulier.

ANIMAL PARTNERS

http://forumapart.probb.fr/

Un site encore jeune, mais promis à un bel avenir. Vous n'avez pas votre pareil pour arranger les jardins, vous êtes un vrai styliste pour créer des vêtements, vous foisonnez d'idées de chapeaux, parapluies, paillassons… ? Venez vous inscrire sur ce forum et proposer vos services à la communauté. Certains petits malins se sont même improvisés banquiers – un métier dont on ignore encore les débouchés – et sont prêts à vous prêter des Clochettes à un taux qui demeure faible – pour l'instant…

LA GAZETTE ANIMAL CROSSING DANS NINTENDO, LE MAGAZINE OFFICIEL

Les Crossers dignes de ce nom ne ratent jamais le rendez-vous mensuel de *Nintendo, Le Magazine officiel.* Ses deux pages intitulées *La Gazette Animal Crossing* vous tiennent au courant des derniers potins et scoops. Sans compter la possibilité d'être élu Maison ou Village du mois !

NOOKBAY

http://nookbay.com/

Nookbay est un site anglais de vente aux enchères qui fonctionne comme eBay. Vous mettez aux enchères votre objet pendant un certain nombre de jours. Si vous trouvez acquéreur, vous serez tenu d'échanger vos codes amis pour procéder à l'échange. Régulièrement fréquenté et proposant de nombreux objets, le site attribue une note à ses vendeurs – une manière efficace d'éviter les arnaques Online. Nookbay s'est enrichi d'un autre site, NookWiki, qui constitue l'encyclopédie d'*Animal Crossing.* On y trouve aussi une liste de Crossers qui ont aménagé leur maison en brocante. Dédié en priorité au commerce, Nookbay permet cependant aussi, à l'occasion, de se faire des amis.

LA TECHNIQUE DES ARNAQUEURS

Des escrocs circulent aussi dans le monde d'*Animal !* L'arnaque provient souvent d'un joueur qui veut vous vendre un objet. Il vous demande de déposer au sol la somme en Clochettes, puis il prétexte qu'il n'a pas l'objet sous la main et qu'il doit aller le chercher dans sa maison. Or, il est impossible de retourner chez soi pour ouvrir son placard lorsque l'on est Online. Donc, si votre vendeur ne dépose pas immédiatement l'objet, reprenez illico votre bourse. Et si vous vous êtes fait voler vos Clochettes et que l'arnaqueur commence à sauvegarder la partie, n'hésitez pas à éteindre votre console pour empêcher le larcin. Aucun risque de perdre vos données : elles sont sauvegardées avant d'aller dans un village, Resetti ne viendra pas vous faire la morale…

CODES AMIS À GOGO

Voici une liste de joueurs impatients de correspondre avec vous. Pour entrer en contact avec l'un d'eux, envoyez lui un e-mail en indiquant : le nom de votre village, votre nom dans le jeu et votre code ami. Soyez précis en tapant vos coordonnées, sinon vous ne pourrez pas vous retrouver en wi-fi.

Village	Crosser	Code ami	E-mail
Acajou	Miaw	0172-5661-1066	antoine.courtois@laposte.net
Paradise	Karim	3522-6357-2389	karim-saied@hotmail.com
Madrid	Raphaël	2964-2952-3454	le-cavalier95s@hotmail.fr
Toxicity	Arnaud	2030-0501-4218	slipknot.leonard@laposte.net
Sorèze	Guiyom	1546-9555-3223	guillaumejuan@wanadoo.fr
Vigneux	Nolwenn	0043-6838-4464	micheletalain@free.fr
oblivion	Sholdrek	5068-8188-7839	callaud.stephane@aliceadsl.fr
Hugel	Nigel	0988-5991-5873	nigel57@hotmail.com
Lutie	DriDri	3179-0413-1998	nigel57@hotmail.com
Hyrule	Nico	4811-1292-6689	niconguyen67500@hotmail.fr
Cova	Alex	1160-4076-7639	dealmeida007@hotmail.com
Poto	Daniel	4939-9788-9883	dealmeida009@hotmail.com
Walyosh	Loumi	1632-8336-6715	yoshjak21@hotmail.com
Mousland	Mouss	5240-5463-3908	mustinn@wanadoo.fr
Fantasy	Fabien	5068-8110-6033	aureliedomy@wanadoo.fr
Hyrule	Sora	4768-1439-3366	sora@n-online.fr
Vertivil	Vertus	0902-6920-8983	thom84210@free.fr
Lesskull	Almaul	0816-7284-3443	al_maul@hotmail.fr
OverMoon	Matthieu	2663-6394-9874	dark-matt62@hotmail.fr
Konoah	Sasuke	0086-6578-7162	francelise.boucaud@free.fr
Watoo	Thomas	3995-0011-7728	apocalypse_970@hotmail.fr
Habbo	Cacola2	1632-8472-3611	nico941@hotmail.fr
Labenne	Willy	2405-9395-6527	willy3653@hotmail.com
Wisla	Roman	0215-5062-3624	philippe.ortial@wanadoo.fr
Watervil	Waterman	2320-0448-0290	lamarie59360@aol.com
Foxland	Fox040	3307-8716-2211	goqahpvoluwiinnsr@vosmms.com
Iwa	Alex	3393-7854-2309	s.facchin@mycable.ch
Konoha	Max	3737-3828-0685	sfacchin@mycable.ch
Vickcity	Piteur	1589-8983-4122	piteur05@hotmail.fr
Dvdland	Zabou	4424-5772-5871	isawehr@tiscali.fr
Fabuland	Julian	3264-9305-8733	juliandefabuland@hotmail.fr
Seyrou	Anthony	2534-7339-1286	steleblanc@wanadoo.fr
Lacano	Paul	2792-4122-4380	polux_88@caramail.com
Drefeac	Theotime	1761-6843-8274	theodu85@orange.fr
Walcity	Michael	2835-3942-9961	vincent-michael0006@hotmail.com
Bontamak	Link	2620-6828-4215	darunilink.77@hotmail.fr
Luin	Guigui	3393-7600-1298	guijed@yahoo.fr
Aniville	Théo	3866-2220-8842	stourniaire@wanadoo.fr
Eternia	Phil	1203-3170-4460	galfano.philippe@orange.fr
Chessy	Chris	3307-8763-6346	virginieponticelli@wanadoo.fr
Fredcity	Fred	2706-5171-3639	fred.super@hotmail.fr
DjéTown	Djéto	1546-9300-1253	djetosan@hotmail.com
Dyl City	Dylan	4424-5660-0784	dylanjoey@wanadoo.fr
Howai	Dorian	0516-1444-5268	darkvadorian@hotmail.fr
Tipa	Zakuross	4639-2522-8234	zakuross@yahoo.fr

Village	Crosser	Code ami	E-mail
Gamaland	Gamamaru	4553-4102-6351	itachisan69@hotmail.fr
Rome	Zaku	4596-2971-3293	potier32@voila.fr
Loveland	*Mario*	1632-8330-9778	marion.salze@orange.fr
Island	Dj_tony	1761-6830-9235	walter_sylvie@club-internet.fr
Chalande	Thomas	0687-9412-6746	walter_sylvie@club-internet.fr
Hyrule	Jeje	2019-3807-3420	jeromedum2002@yahoo.fr
Perduvil	Baptiste	2792-4717-3974	bambou_du_groland@hotmail.fr
Aequalis	Falogas	5154-7014-1455	julien@bobig.com
Aleria	Snake	3823-2632-9275	hadrien.espic@wanadoo.fr
Québec	Claude	4811-0416-6631	superplymouth@hotmail.com
Modane	Geoffrey	1890-5014-5206	toadbigboss@aliceadsl.fr
Bibisou	Jonathan	2620-6731-4307	gatomonjo@hotmail.com
Tchitchi	Sylvie	2663-6099-8064	yanosh1@hotmail.com
City	Marie	0430-2324-5760	Marie_geneve@hotmail.com
Maxcity	Maxime	4553-4074-0710	maxdelattre@hotmail.fr
Matrice	Renos	2663-6179-0745	rosette.duriez@nordnet.fr
Azuric	Daniel	2148-2243-5556	daniel_wii@hotmail.fr
Viewcity	Jules	4467-4916-7390	corbeljules43@caramail.com
Hawai	Sam	0687-9009-1891	helene.mekaoui@free.fr
Yoland	Sinik	2362-9692-3322	daissou@free.fr
Trocland	Troky	4939-9500-2233	loris94@numericable.fr
Doxstone	Alex	2749-4605-4349	cybot91@yahoo.fr
Nintendi	Audrey	3393-7558-5540	audecrosse@hotmail.fr
Dsville	Laurent	1503-9328-0016	verscheure_laurent@hotmail.com
Nlxland	Nlx	0559-0827-0570	nicolas.loriers@versateladsl.be
Belville	Elise	2577-6952-9872	girard.elise@libertysurf.fr
Totoland	Antoine	1074-4782-2312	antototoinou1@msn.com
Mars	Matthieu	2663-6084-5810	matthieu.campigli@orange.fr
Julville	Julien	2921-3074-2365	tintinjeux@free.fr
Marville	Marius	3651-4408-5372	marius51100@hotmail.fr
Brinstar	Kraid	3393-7190-7150	metroid@wanadoo.fr
Blondi	Cloud	1847-5689-7126	vincent_rajau@hotmail.com
Panthere	Lapin	5326-4923-8974	nadia.eddouiaissi@wanadoo.fr
Minibiki	Ben	5068-7935-4863	ben_aran_75@hotmail.com
Herchies	NESS	4252-7472-9656	grand_singe@hotmail.fr
Racoon	Bebeuz	4252-7045-7360	benoitthore@hotmail.com
Moony	Elodie	3093-6057-9652	vonki@hotmail.fr
Paris	Pierre	1117-4204-5760	gtasap@hotmail.fr
Minivil	Jeremy	2148-2116-5779	jpcowboys@wanadoo.fr
Archange	Soma	4725-1775-6139	deltastate@hotmail.fr
Oblivion	Damien	4768-1113-3620	benjamin.prata@wanadoo.fr
Nancy	Clement	5283-4960-4660	clems.54510@hotmail.fr
Trostar*	Quentin	1847-5325-8222	quent_the_king@hotmail.com
Béziers	Romain	4768-0965-6544	rb-34@hotmail.fr
Baris	Titi	1589-8334-2950	thibleflour1@hotmail.com

Village	Crosser	Code ami	E-mail
Célestia	Karim	1589-8256-3707	silver-karim@hotmail.com
Kiwi	Gaetan	2319-9968-4244	poypoy5@msn.com
Konoa	Kisamé	3909-1242-6812	pascal-devaux@club-internet.fr
Antibes	Pascal	4295-6483-5362	vernouxpi@wanadoo.fr
Hyrule	Ocarina	2105-2500-2380	ocarina137@wanadoo.fr
Mer	Kinou	2835-3958-6385	lioubof06@hotmail.com
Cannes	Emma	5197-6280-0623	lioubof06@hotmail.com
Bouloc	Mickael	5283-5199-5894	nathalie.bordes2@wanadoo.fr
Toulouse	Nathalie	2148-1938-3385	nathalie.bordes2@wanadoo.fr
Chez oim	Kris	1375-0721-4517	cbalthazard@cegetel.net
Lalaitou	Elisa	3737-3186-6872	elisa.super.star@hotmail.fr
Tendo	Chris	4338-5384-7814	chris0804@imode.fr
Oeufcity	Boshi	0902-6338-2173	boshieggs@msn.com
Mikavill	Mika	5197-5975-1444	mikl_s@orange.fr
Road	Alex	0816-7370-3531	ddrrock78@yahoo.fr
Hervey	Hervey	0086-5937-2087	yinyu.wang@infonie.fr
Pouxeux	Yohann	0516-0777-2569	babel.damien@wanadoo.fr
Isélia	Kratos	2277-0360-0412	potierjuju@yahoo.fr
Ikana	Grob	4510-3971-7100	grobzoula@hotmail.com
Destruct	Dizwix	2491-7624-9937	dizwix@yahoo.fr
Cocorico	Laurie	0816-7578-2907	laurie.callewaert@laposte.net
Crumble	Thibault	2234-0666-4145	thibaultdr@free.fr
Ecury	Jade	1460-9797-4120	v.luquet@wanadoo.fr
Mario	NICOLAS	2362-9243-0782	nicolas.lebreton@gmail.com
Paris	Camille	1804-5678-5566	camille.ajjan@noos.fr
Konoha	Antony	0559-0315-3394	anthony_bsl@msn.com
Alabama	Toto	1976-3934-5581	ratz57@hotmail.fr
Rockland	Théo	0086-5822-6538	darktoad@hotmail.fr
Fabrègue	Thomas	4209-7739-0492	xhampi16@hotmail.fr
Landvil	Yoshi	1933-4168-3067	lemoigne.yann@caramail.com
Konoha	Ben	0902-6397-0364	j-neb@hotmail.fr

LE JEU DÉPASSE LES BORNES

http://forumapart.probb.fr/

Vous avez certainement entendu parler (ou peut-être déjà expérimenté) de la possibilité de télécharger des objets uniques : les véritables reliques Nintendo. La manière est relativement simple. Rendez-vous dans un de ces magasins de jeux vidéo qui disposent d'une borne DS. (Dock Game, Micromania, Score Games, Boulanger…). Connectez-vous via le wi-fi et vous pourrez télécharger un des six nouveaux objets Nintendo – et même accueillir un nouveau villageois dans votre havre de paix. Vous pourrez aussi télécharger une démo de jeu DS (*Tetris, Trauma Center, Metroid Prime,* etc.). Attention, elle disparaîtra si vous éteignez la console. Et surtout n'oubliez pas de donner votre code ami aux personnes que vous ne manquerez pas de rencontrer près de la borne !

CONSEILS WI-FI

Voici quelques conseils pour éviter des soucis de voisinage en wi-fi.

Avant d'ouvrir vos portes

1) Assurez vous d'avoir pris les Clochettes qui proviennent de la Pierre.
2) Ramassez les Sous de l'Arbre à Clochettes si vous en avez planté un.
3) Évitez d'inviter lorsque vous venez de planter un arbre.
4) Pensez à ramasser tous les fossiles ou Gyroïdes qui pourraient se trouver encore chez vous.
5) Pensez à acheter chez Nookbay les objets qui vous intéressent.
6) Ramassez vos fruits exotiques (Noix de coco et autres fruits non locaux),

En visite chez les autres

1) Demandez toujours avant de vous servir en fruits ou chez Nookbay.
2) Ne coupez pas les arbres sans qu'on ne vous en ait donné la permission.
3) Amenez vos fruits, ça fait toujours plaisir.
4) Parlez aux habitants : ils vous enverront des cadeaux s'ils vous apprécient.
5) Ne creusez pas des trous partout, sauf si c'est pour faire une blague en posant un piège !
6) Ne piétinez pas les fleurs et ne les cueillez jamais sans en demander l'autorisation.
7) N'oubliez pas que les navets sont rarement en libre-service !

COMMENT VOUS CONNECTER

Le wi-fi est formidable, mais demande parfois des manipulations qui exigent quelques connaissances. Voici un récapitulatif des petits détails à régler pour configurer votre DS avec votre routeur wi-fi. La marche à suivre, en pas à pas, est inratable (un grand merci à Goosbumps du site animal-crossers.com !).

AVEC UNE FREEBOX V4

Le principe de réglage est le même que pour des modems plus récents. Sur cette version de la Freebox, le routeur wi-fi est à configurer comme suit.

Configuration du routeur

1) Adresse IP fixe : 192.168.1.1 pour le routeur.
2) Adresse IP : 192.168.1.x. Pour x, choisissez un autre chiffre que 1 ou 2 si vous avez plusieurs machines connectées en wi-fi sur votre réseau. N'hésitez pas à mettre un chiffre élevé, vous pouvez aller jusqu'à 255.
3) Dans la rubrique Wireless Card Access, rentrez l'adresse Mac de la DS (à trouver sur la DS, dans le menu *Divers/Wi-fi/Options*).

Configuration de la DS

1) SSID : c'est le nom du routeur wi-fi. Entrez-le manuellement en respectant la casse (majuscules et minuscules). Avec un peu de chance, il se peut que votre DS ait déjà détecté le routeur et entré automatiquement son nom.
2) Wep : entrez la clé Wep de votre réseau. Cette clé vous est donnée par votre fournisseur d'accès Internet ; elle est généralement inscrite sur le modem ou le routeur wi-fi.
3) IP : 192.168.1.X. Soyez vigilant à bien entrer le même x que pour la configuration du routeur.
4) Passerelle : 192.168.1.1 (la même que pour le routeur).
5) Masque : 255.255.255.0.
6) DNS préférée : 80.118.192.112.
7) DNS auxilliaire : 80.118.192.42.
Une fois tous ces éléments entrés, cliquez sur *Test de la connexion* et vous devriez lire ce réjouissant message : *Connexion établie.*

CONSERVER SON CODE AMI

Vous venez de changer de console et d'insérer *Animal Crossing*. Et paf, voilà qu'un nouveau code ami est généré ! Pas de panique…
Rebranchez donc votre ancienne DS et insérez *Animal Crossing*. Allez dans le menu *Divers*, puis dans le menu *Wi-fi*, et enfin dans *Options*. Choisissez *Transférer la configuration CWF de Nintendo*.
Votre configuration sera transférée sur votre nouvelle DS et vous récupérerez ainsi votre code ami. Si vous achetez la DS Lite avec une reprise de votre ancienne console, demandez au vendeur d'effectuer lui-même de cette manipulation.

AVEC UNE AOL BOX

Voilà sûrement le modem le plus difficile à régler. Il nécessite d'être impérativement muni de la clé USB Nintendo.

1) Établir une connexion sans passer par l'interface AOL

Pour commencer, allez dans le menu *Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration/Options Internet*. Une fenêtre s'ouvre. Cliquez sur l'onglet *Connexions*, puis sur *Configurer*. Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors. Cliquez sur *Suivant*, puis cochez *Établir une connexion à Internet,* puis cliquez sur *Suivant*. Cochez alors *Configurer ma connexion manuellement,* puis cliquez sur *Suivant*. Cochez ensuite *Se connecter en utilisant une connexion large bande qui nécessite un nom d'utilisateur et un mot de passe,* puis cliquez sur *Suivant*. Saisissez, dans la case prévue à cet effet, le nom de votre fournisseur d'accès, puis cliquez sur *Suivant*. Sur le formulaire fourni par AOL, retrouvez votre login (ou identifiant de connexion) et votre mot de passe du compte principal. Rentrez les données demandées (nom d'utilisateur et mot de passe). Cochez ensuite les deux options en dessous et cliquez sur *Suivant*. Enfin, cochez la case *Ajouter un raccourci vers cette connexion sur mon Bureau,* puis cliquez sur *Terminer*.

2) Partager votre connexion

Cliquez sur *Démarrer/Panneau de Configuration/Connexion Réseau,* puis *sur Créer un réseau domestique dans un réseau léger d'entreprise.* Cliquez deux fois sur *Suivant* jusqu'à arriver à une fenêtre qui vous propose plusieurs options à cocher. Cochez *Cet ordinateur se connecte directement à Internet,* puis cliquez sur *Suivant*. Ensuite, sélectionnez la connexion *Miniport Wan (PPPOE),* puis cliquez sur *Suivant*. Activez ensuite le partage de fichiers et d'imprimante. Lancez le partage. Si vous avez bien suivi toutes ces étapes, votre DS devrait se connecter sans problème avec votre réseau Internet.

AVEC UNE LIVEBOX

La Livebox accepte volontiers n'importe quelle DS. Appuyez sur le bouton en façade, cela suffit souvent pour détecter et accepter la DS.

Sur la DS

1) SSID : c'est le nom de votre Livebox. Vous le trouverez sur la boîte de la Livebox ou sur une étiquette collée à la Livebox elle-même.

2) Clé Wep : vous la trouverez sur la boîte de la Livebox ou sur une étiquette collée à la Livebox elle-même.

3) Obtention automatique d'adresse IP : cochez *Non*.

4) Adresse IP : 192.168.1.X. Pour x, choisissez un autre chiffre que 1 ou 2 si vous avez plusieurs machines connectées en wi-fi sur votre réseau. N'hésitez pas à mettre un chiffre élevé, vous pouvez aller jusqu'à 255.

5) Masque de sous-réseau : 255.255.255.0.

6) Passerelle : 192.168.1.1.

7) DNS : cochez *Non*.

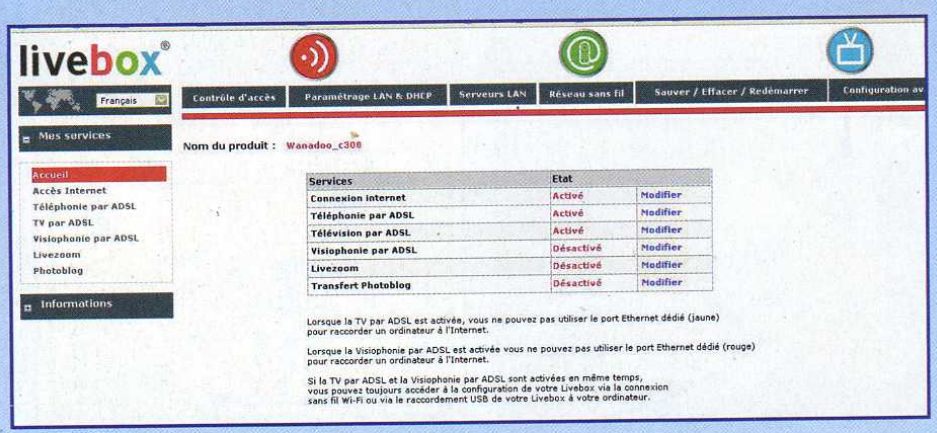
8) DNS préféré : 192.168.1.1.

9) DNS auxiliaire : ne rien entrer.

Sur l'ordinateur

1) Appuyez sur le bouton qui permet à la Livebox de se synchroniser avec les appareils wi-fi branchés. Logiquement, cela devrait suffire pour que la DS se connecte.

2) En cas d'échec, retrouvez l'adresse Mac de votre DS. Pour cela, allez dans le jeu au menu *Wifi/Paramètres Wifi/Options/Informations système.* Ensuite, tapez 192.168.1.1 dans votre navigateur Internet. En général, le login et le mot de passe de votre réseau sont tous deux *admin* ; si vous les avez modifiés, veillez à utiliser les nouveaux. Allez ensuite dans *Réseau sans fil/Édition de la liste des filtres Mac* et entrez l'adresse Mac de votre DS en remplaçant les tirets (–) par des deux-points (:). Pour terminer, cliquez enfin sur *Ajouter*.



NOUVEAU

Achetez vos jeux sur micromania.fr

Votre magasin Micromania en ligne est ouvert 24 h/24 et 7 jours/7

Connectez-vous et découvrez les nombreuses offres "spéciale ouverture"

Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
AVEC
fun radio Soul & Dance

Toute l'actualité du jeu vidéo,
les adresses
de tous les Micromania
sur micromania.fr

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

PLUS DE 250 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

EUX SEULS FONT PARTIE DE LA LIGUE

HEROS
DE LA LIGUE DES JUSTICIERS

REJOINS LA LIGUE EN NOVEMBRE

JUSTICELEAGUEHEROES.COM

Disponible sur le système de loisir interactif PlayStation®2 et le système PSP (PlayStation®Portable)

12+ www.pegi.info

DC GAMES developed by snowblind studios GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS. eidos

JUSTICE LEAGUE HEROES Software © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All other elements © 2006 DC Comics. SNOWBLIND STUDIOS is a registered trademark of Snowblind Studios, Inc. EIDOS and the EIDOS LOGO are trademarks of Eidos Interactive, Ltd. © 2006 Nintendo. TM, ® And the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, JUSTICE LEAGUE HEROES and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s06)